TIPPEK, TRÜKKÖK, INTERJÚK, ESPORT – MINDEN, AMI LEAGUE OF LEGENDS!

PC GURU

890 Ft

PC GURU KÜLÖNSZÁM

LEAGUE OF LEGENDS KÜLÖNSZÁM 2016

ISMERD MEG MINDEN IDŐK LEGNAGYOBB INGYENESEN JÁTSZHATÓ VIRTUÁLIS SPORTÁGÁT!

HOGYAN ÁLLJAK NEKI?

Tippek-trükkök kezdőknek

INTERJÚK

Pierce, Riot Games, League of Legends Hungary, profi játékosok, menedzserek

LOL VILÁGBAJNOKSÁG

Mi fán terem az esport legjava? Cikkünkből minden kiderül, amit tudnod kell.

DUPLA OLDALAS POSZTER MELLÉKLETTEL!

MAGYAR BAJNOKSÁG

Exkluzív részletek a PC Guruban. Nyerj jegyet és nézd élőben a döntőt!

HA SOSEM LOLOZTÁL, AKKOR IDEJE, HOGY BELEKEZDJ!

VÁLASSZ EXTRÁT PC GURU ELŐFIZETÉSEDHEZ!

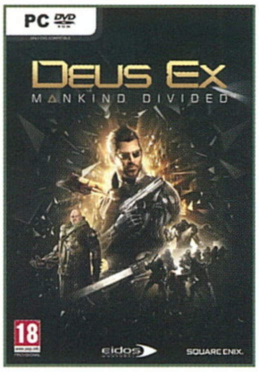
A PC Guru féléves és éves előfizetései mellé többek között az alábbi játékok és hardverek kérhetők, ez a lista azonban nem teljes. Az összes előfizetési konstrukcióért, valamint a magazin előfizetéséért látogass el a http://www.pcguru.hu/elofizetesi-csomagok webcímre! Figyelem: a korábbi előfizetőinknek hosszabbítás esetén kedvezmény jár!

MAFIA III

FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL
(6 lapszám) **17.490 Ft**
Hosszabbítással: **16.990 Ft**

ÉVES ELŐFIZETÉSSEL
(12 lapszám) **25.490 Ft**
Hosszabbítással: **24.490 Ft**

DEUS EX: MANKIND DIVIDED



FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL
(6 lapszám) **17.990 Ft**
Hosszabbítással: **17.490 Ft**

ÉVES ELŐFIZETÉSSEL
(12 lapszám) **25.990 Ft**
Hosszabbítással: **24.990 Ft**

FIFA 17

FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL
(6 lapszám) **20.990 Ft**
Hosszabbítással: **19.990 Ft**

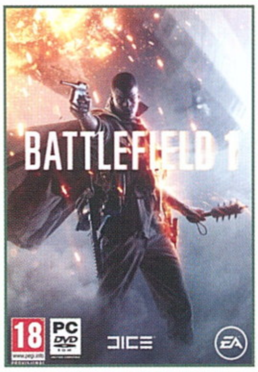
ÉVES ELŐFIZETÉSSEL
(12 lapszám) **28.990 Ft**
Hosszabbítással: **27.990 Ft**

TITANFALL 2

FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL
(6 lapszám) **20.990 Ft**
Hosszabbítással: **19.990 Ft**

ÉVES ELŐFIZETÉSSEL
(12 lapszám) **28.990 Ft**
Hosszabbítással: **27.990 Ft**

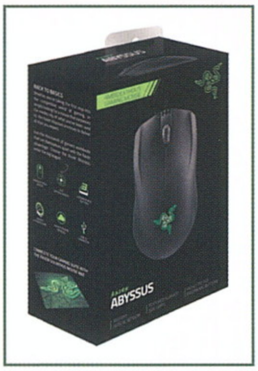
BATTLEFIELD 1



FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL
(6 lapszám) **20.990 Ft**
Hosszabbítással: **19.990 Ft**

ÉVES ELŐFIZETÉSSEL
(12 lapszám) **28.990 Ft**
Hosszabbítással: **27.990 Ft**

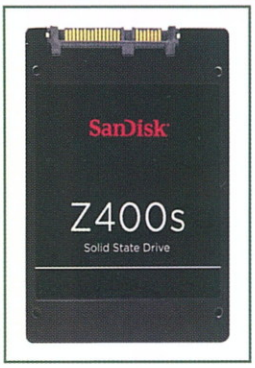
RAZER MOUSE ABYSSUS 2014



FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL
(6 lapszám) **20.490 Ft**
Hosszabbítással: **19.490 Ft**

ÉVES ELŐFIZETÉSSEL
(12 lapszám) **27.990 Ft**
Hosszabbítással: **26.990 Ft**

SANDISK SATA3 Z400S SSD



FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL
(6 lapszám) **22.990 Ft**
Hosszabbítással: **21.990 Ft**

ÉVES ELŐFIZETÉSSEL
(12 lapszám) **30.990 Ft**
Hosszabbítással: **29.990 Ft**

NATEC GENESIS R11 GAMING HUN

FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL
(6 lapszám) **12.490 Ft**
Hosszabbítással: **11.490 Ft**

ÉVES ELŐFIZETÉSSEL
(12 lapszám) **19.990 Ft**
Hosszabbítással: **18.990 Ft**

IMPRESSZUM

Szerkesztő:
Smejkál Péter (Chocho)

Munkatársak:
Kovtun Diána (MyNameIsDiana)
Kövesi Gábor (Wizard)

Korrektor:
Talabér Krisztina

Olvasószerkesztők:
Barta János (JohnBart)
Böjtös Gábor (Böjti)

Hirdetésfelvétel:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: +36 30-657-9158

Terjesztés
Teimer Edina

A kiadásért felel:
a Kiadó ügyvezető igazgatója

Kiadja a Skorpió Print Kft.

Lapterjesztés
Árusításban: Lapker Zrt.
és alternatív terjesztők.

Előfizetésben: Magyar Posta Zrt.
Egy lapszám ára: 890 Ft

Reklamáció:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: +36 20-599-4697

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

A hirdetések körültekintő gondozását kötelességünknek érezzük, de tartalmukért felelősséget nem vállalunk.

ISSN 1217-6389

RÁTOK IS VÁR AZ IGAZSÁG HARCMEZEJE!

Rengeteg olyan játék létezik, ami ingyenes, bárki számára elérhető, és még bele is kell tanulni, ha az ember igazán jó akar lenni benne. Ezek közül azonban csak nagyon-nagyon kevés jut el oda, ahová a League of Legendsnek sikerült. Ez a program az elmúlt hét évben valódi jelenséggé vált, külön sportággá, ami emberek milliót szögezi a képernyők elé szerte a világon.

Üdvözlünk hát benneteket a PC Guru League of Legends különszámának hasábjain! Ebben az újságban a League of Legends témakörét járjuk körbe, ezt a remek játékot ünnepeljük és mutatjuk be nektek.

Amennyiben még nem találkoztatok a rajongók által csak LoL-ként becézett, teljesen ingyenes játékkal, akkor itt a lehetőség, hogy fejest ugorjatok bele. Ehhez a PC Guru csapata minden segítséget megad: eligazítunk benneteket a játszható karakterek között, elmondjuk, hogyan is működik ez a játék, illetve bemutatunk általános stratégiákat, hogy minél hamarabb belejöjjetek.

Ugyanakkor tudjuk, hogy a League of Legends egy valódi esport titán, és mint ilyen, sokan már kívülről fújjátok azokat a dolgokat, amiket elmondhatunk róla. Éppen ezért egy másik irányból is megközelítjük a dolgot: amíg az újság első fele magáról a LoL-ról szól, addig a második az esportról.

Nem csak a világbajnokságról olvashattok érdekességeket, hanem a játék magyarországi közösségének prominens alakjai is megszólalnak az újságban. Interjút készítettünk Pierce-szel, LittlePwnyval, a Riot Games magyar munkatársaival, sőt utóbbiak még az első hivatalos hazai, a Riot Games által támogatott Elit Bajnokságról is elmondtak pár érdekes részletet.

És ha már szóba került a Magyar Elit Bajnokság: a PC Guru League of Legends különszámával 8 db jegyet nyerhettek a december 11-i döntőre, hogy élőben láthassátok a hazai profik összecsapásait.

Ezen felül dupla oldalas posztermelléklettel is kedveskedünk nektek. A képek teljesen exkluzívak, ezeket a plakátokat csakis a PC Guru League of Legends különszám birtokosai kapják meg. A képek egyébként egy hazai művész, Elekes Áron munkái.

Külön köszönet illeti az újság létrejöttét segítő hazai LoL-szcénát, illetve természetesen a Riot Gamest, akik nélkül ez a magazin most nem lehetne a kezetekben.

A Guru legyen veletek!

Chocho

TARTALOM

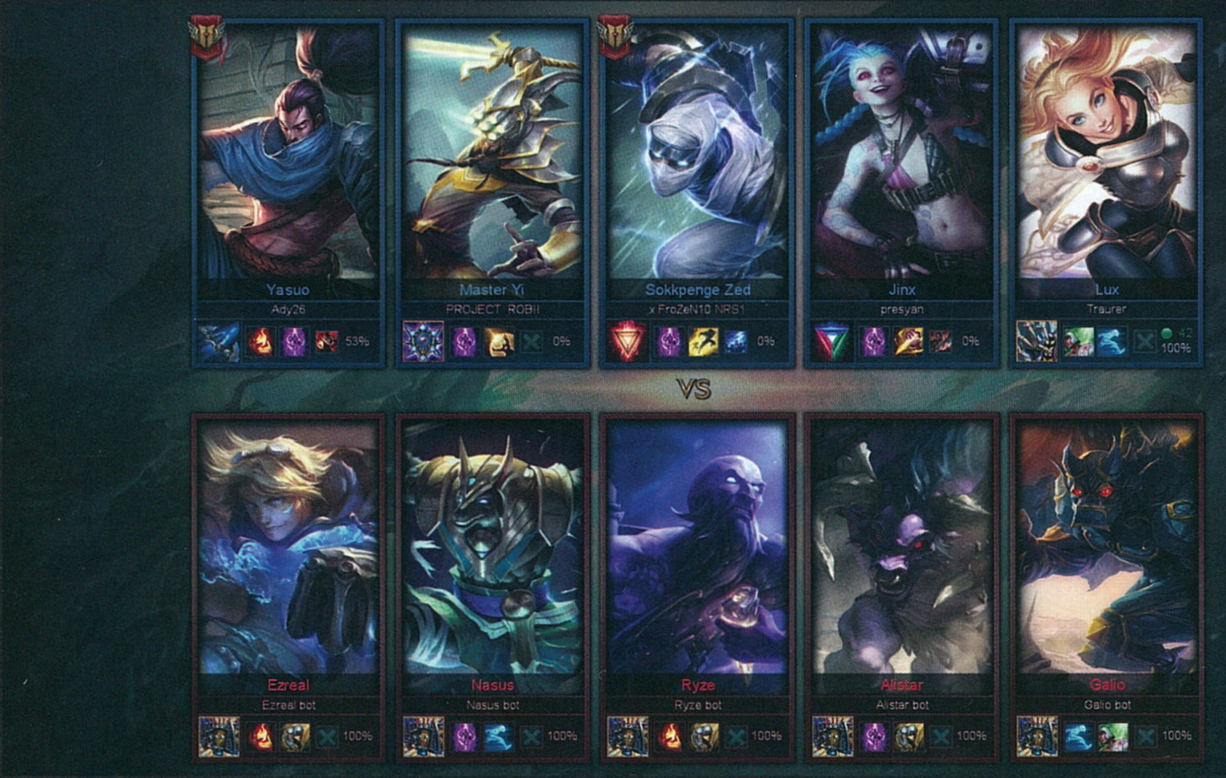
LEAGUE OF LEGENDS: EGY LEGENDA SZÜLETÉSE 004
A LOL-OZÁS ALAPJAI: TIPPEK KEZDŐKNEK 010
AHÁNY HŐS, ANNYI LEHETŐSÉG 014
ÍGY LETT MAGYAR A LEAGUE OF LEGENDS 020
RIOT GAMES INTERJÚ: MAGYAROK AZ ÍREK KÖZÖTT 022
LEAGUE OF LEGENDS, A JÁTÉKOK VILÁGBAJNOKA! 026
NÉMET „PIERCE" ÁKOS INTERJÚ 032
A LEAGUE OF LEGENDS MAGYAR ARCAI 036
MAGYAR ELIT BAJNOKSÁG 042
BEMUTATKOZIK A PC GURU 046

LEAGUE OF LEGENDS

EGY LEGENDA SZÜLETÉSE

írta: Chocho

Nem sok olyan játék van a világon, ami az ingyenes formátum ellenére is képes dollármilliókat termelni, a League of Legends azonban pontosan ilyen. Sőt mondhatni prototípusa a videojáték-ipar amerikai álmának: a legkisebb királyfiként tűnik fel a színen, és a megacégek által uralt grundon rúg akkora gólt, hogy egy csapásra világklasszissá válik. Ehhez persze rengeteg munka kellett a játékot készítő Riot Games részéről, akik az elmúlt éveket a már esporttá vált League of Legends tökéletesítésével töltötték. Na de mi is az a League of Legends, amit játékosok milliói csak LoL-ként emlegetnek? Honnan jött és merre tart? Cikkünkben megadjuk a választ.



Mielőtt elkezdjük a játék részletes ismertetését, érdemes tisztázni, miféle program is a League of Legends (a továbbiakban sokszor csak LoL-ként hivatkozunk majd rá az újságban): egy úgynevezett Multiplayer Online Battle Arena játékról, röviden MOBA-ról van szó, aminek lényege, hogy két egymással szemben álló csapat küzd a másik területén található különböző építmények megsemmisítéséért. A játékosok – avagy a LoL világában „idézők" – úgynevezett hősöket irányítanak, ezekből több mint 130 található a programban. Mármint most több mint 130, amikor ezt a cikket írom – mire ti olvassátok, lehet, hogy ez a szám tovább nőtt, a League of Legends ugyanis folyamatosan fejlődik és változik, e sorok papírra vetésekor éppen a 6.17-es verziószámnál tart. Persze Róma sem egy nap alatt épült – a LoL-nak ehhez majdnem kerek hét év kellett!

A legendák kezdete

A LoL műfaja egyébként nem saját találmány, gyökerei a '80-as évek végéig követhetők vissza, igazán népszerűvé pedig a 2002-es Warcraft III: Reign of Chaos című stratégiai játék egy ingyenes modifikációja, a Defense of the Ancients tette. A sokak által csak Dotaként emlegetett mod később külön játékká nőtte ki magát, előtte azonban megihletett két, a nagycéges munkakörnyezetbe kissé belefáradt amerikai pionírt: Marc „Tryndamere" Merrill és Brandon „Ryze" Beck (jobb, ha hozzászoktok, hogy a LoL világában mindenkinek van egy beceneve) 2006-ban független játékfejlesztő stúdiót alapítottak, hogy olyan játékot készítsenek, amivel ők maguk is szívesen játszanak. A Dota rajongóiként úgy hívták életre az akkor még aprócska Riot Gamest (melynek neve egyébként lázadást jelent – és valóban, a srácok fellázadtak a konvencionális játékfejlesztés ellen), hogy csak egyetlen ötlet volt a fejükben: egy Dota-szerű, de annál jobb, összetettebb, változatosabb játék.

Nem kellett sok hozzá, hogy bejelentsék a League of Legends: Clash of Fates című alkotást, amire akkortájt még senki sem figyelt oda. A srácok az úgynevezett free-to-play üzletmodellben gondolkodtak, azaz olyan ingyenesen hozzáférhető programot akartak letenni az asztalra, ami mikrotranzakciókkal termel pénzt. Ez a gyakorlatban annyit tesz, hogy a játékos, bár ingyen is majdnem mindenhez hozzáfér a játékban, pénz

MENNYI AZ ANNYI?

A cikkben is említem a LoL kétféle valutáját: a játékkal kitermelhető Idézői Pontot (IP), valamint a valós pénzért megvásárolható Riot Pontot (RP). Amennyiben RP-re vágysz, azaz szeretnél költeni a játékra, úgy az alábbi módon teheted ezt meg. Amikor belépsz a LoL-ba, akkor az ablak jobb felső sarkában látni fogsz egy piros kis gombot, rajta +RP felirattal – erre kattintva jutsz el arra a piactérre, ahol az RP-t megveheted. A játék elfogad bankkártyát (VISA, MasterCard, American Express), PayPalt, mobilfizetést, feltöltőkártyát, sőt DAO Pay-re és PaySafe Card használatára is van lehetőség (igaz, ezeket itthon valószínűleg senki sem fogja bevetni). Jobbra láthatod, mennyibe kerülnek az RP-csomagok – 450 pont a legkisebb ilyen, ez 1000 Ft-ba kerül, a legnagyobb csomag pedig 9000 RP-t érő pakk, ami 20 ezer forintba fáj. És hogy ez mire elég? Attól függ: a hősök közül a legdrágább is csak 975 RP, de a skinek esetében a csillagos ég a határ.

A SKIN, MINT ÖNKIFEJEZÉS

A cikkben említésre kerültek, de érdemes külön is beszélni kicsit a skinekről, azaz egyes hősök alternatív kinézeteiről. Bár a legtöbb LoL-hőroszt a játék főoldalán látható kép szimbolizálja, korántsem az az egyetlen alakjuk: RP-ért cserébe vehetünk magunknak egyéni skineket, hogy sokkal látványosabb, egyedibb legyen az adott karakter külseje. A skinek között vannak olcsók és népszerűek, drágák és ritkák, na meg persze nevetségesen értékesek is – ilyen például a Silver Kayle skin, amit csak a Collector's Edition pakknak nevezett csomag tulajdonosai kaptak meg, vagy az UFO Corki, amit promóciós céllal osztogatott a Riot Games évekkel ezelőtt – aki 2010. február 14-ig nem szerezte be, már nem is fogja. A skinek egyébként nem csak azért népszerűek, mert szépek: az adott játékos státuszát is jelzik!

befektetéséért cserébe extra dolgokat kaphat, ezekkel gyorsítva a saját fejlődését, javulását. A fejlesztést sem aprózták el, a legnagyobb dotásokat vették maguk mellé, a vezető fejlesztő például a már emlegetett modot is tervező Steve Feak lett. A munka szépen haladt, a játék pedig annak rendje és módja szerint meg is jelent 2009-ben, simán csak League of Legends cím alatt.

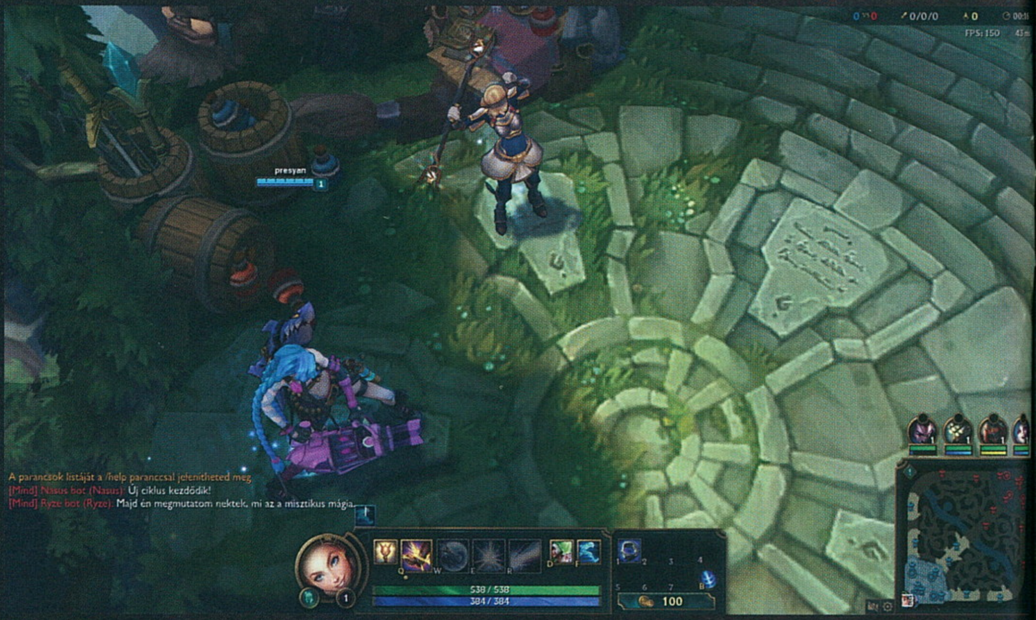
És ekkor elszabadult a pokol. A játékosok, bár maguk sem tudták, ki voltak éhezve egy igazán jó MOBA-ra, a LoL-ban pedig megtalálták a számításukat. A Riot egyszeriben vált kicsi garázsfejlesztő cégből megavállalattá: ma már több mint ezer alkalmazottja van szerte a világon, összesen 17 központot létesített a Föld minden régiójában. Hozzánk legközelebb az írországi Riot található, ahol magyarok is dolgoznak – róluk a 20. oldalon olvashattok egy kicsit részletesebben, nekik köszönhető többek között, hogy a játék ma már magyar nyelven szól hozzánk.

Tényleg ingyen van?

A hirtelen jött siker nem szállt a Riot Games vezetőinek fejébe. A játék mind a mai napig ingyen letölthető, ez pedig előreláthatólag nem is fog változni. Bizony, akár most, ebben a pillanatban is dönthetsz úgy, hogy letöltöd a LoL klienssoftverét, feltelepíted, regisztrálsz, és fejest ugrasz a soha véget nem érő online csatározásba (erről részletesebben a túloldalon látható infógrafikából tájékozódhatsz).

A játék a start óta alaposan kibővült, háromféle játékmóddal, több mint 130 hőssel és megannyi extra lehetőséggel várja a játékosokat. Sőt magyar nyelven szól hozzánk – ez annyit tesz, hogy az első menütől az utolsó oktatópályáig mindenhol a saját anyanyelvünkön élvezhetjük a programot, ráadásul nemcsak olvasva, hanem a minőségi magyar szinkronnak hála hallgatva is. Persze, ezt fentebb már említettem – de ha jobban belegondoltok, ünnepelendő, fantasztikus dolog ez, hisz nagyon kevés ekkora játék van, amelynek alkotógárdája veszi a fáradságot, és lefordítja azt magyarra. Főleg, hogy ebben az esetben a fordítás komoly utómunkát jelent, hisz a játék folyamatosan fejlődik – erről egyébként a Riot magyar munkatársai mesélnek a 22. oldalon. Persze hazudnék, ha azt mondanám, hogy a LoL-ban minden ingyen van. Nincs. A játék a már említett mikrotranzakciókkal termeli a bevételt, ami annyit tesz, hogy a játékosok valós pénzen játékbeli valutát vehetnek, hogy azzal különféle extra dolgokat szerezzenek meg. Ilyenek a skinek, azaz a különféle hősök külsejét módosító textúracsomagok (lásd a fenti szövegdobozt), vagy

A LOL EGY VALÓRA VÁLT ÜZLETI TÜNDÉRMESE, AMI FEJLESZTŐK ÉS JÁTÉKOSOK MILLIÓIT IHLETTE MEG VILÁGSZERTE.

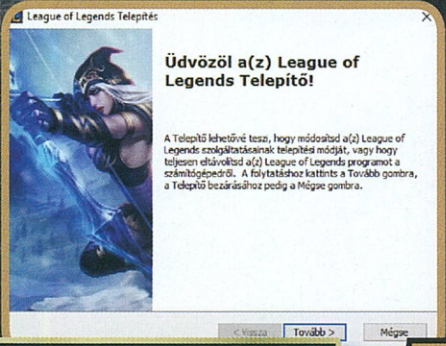


ÍGY TÖLTSD LE A LOL-T!

A League of Legends egy teljesen ingyenes játék, ahhoz viszont, hogy te is játszhass vele, le kell töltened, valamint regisztrálnod kell hozzá. Ezt a folyamatot mutatjuk be most pár illusztráció és részletes leírás segítségével. Ne aggódj, pofon egyszerű az egész, elvégre a Riotnál fontos szempont, hogy minél több emberhez érjen el a LoL!

1

Látogass el a https://signup.eune.leagueoflegends.com/hu/signup/redownload weboldalra, és kattints a „Játék letöltése" gombra! Amint letöltődött, nyisd meg a fájlt!



2

Amint megnyitod a fájlt, elindul a telepítő. Kiválaszthatod a játék jövőbeli helyét, majd meg kell várnod, amíg feltelepül a program. Ez eltarthat egy ideig, légy türelemmel!

3

A telepítés után indítsd el a játékot és várd meg, hogy letöltse a legújabb frissítéseket! Ezt követően kattints az „Indítás" gombra, és fogadd el a felhasználói feltételeket!

4

Ha mindent jól csináltál, egy animált menü jön elő. Ideje regisztrálni! Katints a „Hozz létre egyet!" gombra, és kövesd a böngésződben megnyíló regisztrációs ablakot!

5

Ezen a felületen regisztrálhatod a LoL-fiókodat. Add meg a felhasználóneved, az e-mailcímed, a jelszavad, és már játszhatsz is. Fontos: aktív e-mailcímet adj meg, Gmail javallott!

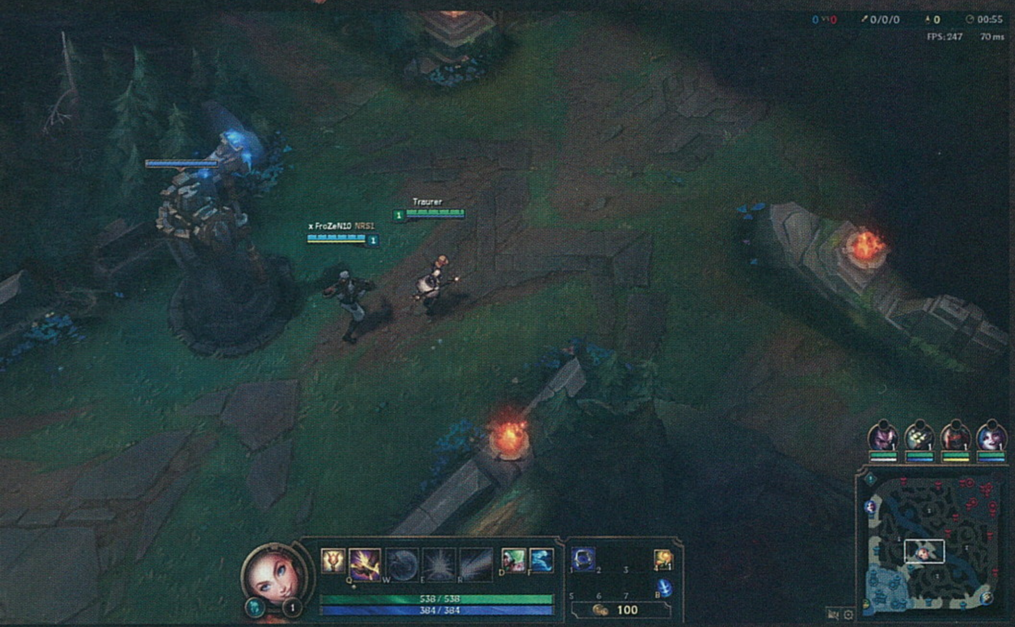
6

Ideje játszani! Eleinte csak az oktatómód küldetéseit csinálhatod meg, de ez nagyon fontos, nélkülük nem játszhatsz online. A program magyar nyelvű, minden menni fog.

EGY ÚJ SZTORI

A League of Legends nem egy sztori-központú játék, a világa és a karakterek egyéni történetei mégis megérdemlik, hogy foglalkozzunk velük. Minden hősnek saját sztorija van, ezt elolvashatjátok a LoL hivatalos oldalán (lásd a hasznos linkek gyűjteményét a 10. oldalon), méghozzá magyar nyelven – érdemes egyébként, mert nagyon jópofa kis személyes drámák rajzolódnak így ki. Érdekesség egyébként, hogy a játék univerzuma rengeteg változáson ment át a megjelenése óta. 2014-ben például a Riot Games bejelentette, hogy az addig írt sztorit egy az egyben ejtik, és egy másikat készítenek helyette. A sokakat felháborító döntésnek persze megvolt az oka: az addigi LoL-történet csak arra szolgáltatott alapot, hogy a különböző képességekkel rendelkező hősök valamiért egymásnak essenek, az új háttértörténet azonban ennél tovább ment, és megannyi új dimenzióval bővítette a League of Legendst. Egyszóval megérte.

akár maguk a hősök. A játék úgy működik, hogy hetente más és más hősök érhetők el ingyenesen. Ahhoz, hogy valaki mindig a kedvenceivel játszhasson, meg kell vennie őket, ezt pedig kétféleképpen teheti meg: vagy a meccseken szerzett IP-kkel, vagy a valós pénzen vett RP-kkel. Előbbihez simán csak játszani kell – minél jobb valaki, annál többet szerez, de így is, úgy is jön, és majdnem mindenre elkölthető, kivéve a már említett skineket. Az RP, azaz Riot Pont, már a játékos pénztárcájának vastagságától függ. Mindent lehet venni belőle, kivéve úgynevezett rúnákat, ezek ugyanis jelentősen növelnék a játékos hatékonyságát, ezt pedig a Riot semmiképpen sem szeretné. És ha már skinek, azokért sem kell feltétlenül fizetni: a 6. szezon óta kulcsdarabokat gyűjthetnek az ügyes, szakszerű játékosok, ezekkel pedig ládákat nyitogathatnak, amik akár skint is rejthetnek – MyNameIsDiana így lett gazdagabb egy Pulsefire Ezreallel.



És itt van a kutya elásva: a League of Legends nem pay-to-win játék, azaz hiába ülsz a világ összes pénzén, attól még nem leszel jó játékos. Ahhoz, hogy mesteri szintre vidd, ennél több kell: gyakorlás, tehetség, sok-sok belefeccölt idő, na meg tisztelet a játék iránt... a sport iránt. Mert bizony a League of Legends esport, abból is az egyik legnagyobb, a világbajnokságot évről-évre több és több millió néző izgulja végig szerte a Földön. Erről egyébként a 26. oldalon

LEAGUE OF LEGENDS 2?

Egy olyan sikeres játék esetében, mint amilyen a League of Legends, okvetlenül felmerül a folytatás lehetősége. A játékosok szívesen fejest ugranának egy második részbe, ami szebb, nagyobb, érdekesebb és fejlettebb lehetne annál, mint amit most kapnak. Csakhogy ez nem egészen igaz: a Riot Games 2014-ben azt nyilatkozta az amerikai Polygonnak, hogy egészen biztosan nem készül League of Legends 2. Ennek oka, hogy a stúdió nem egy sima videojátékként tekint a saját termékére, hanem egyfajta platformot, egy állandóan változó, módosuló szolgáltatást lát benne. Amikor csak szükséges, kivesznek vagy beillesztenek új játékelemeket, kicserélik a grafikus motort, a hangokat, vagy bármely textúrát. Innen nézve tehát felesleges lenne minden egyes újdonságot félretenni egy LoL 2 kedvéért, amikor az úgyis ingyenes lenne, hiszen a Riot Games is tudja jól, hogy az ő felhasználói rétege számára fontos a térítésmentes hozzáférhetőség.

ANIMÁCIÓS FILMEK

A LoL világa gazdag, annyira, hogy animációs filmeket is készített hozzá a Riot Games. Ezek a teljesen CGI-alkotások olyan látványosak és részletesek, hogy akár a mozikban is megállnák a helyüket – amennyiben látni szeretnéd őket, magyar szinkronnal is megtekinthetők a League of Legends Hungary YouTube-fiókon (link: https://www.youtube.com/user/LeagueofLegendsHU). Itt egyébként hivatalos hősbemutatók és werkfilmek is várnak, amelyekből több érdekességet is megtudhatsz a program körüli háttérmunkáról. És hogy lesz-e valaha egész estés League of Legends animációs film? Nos, nem kizárt: idén augusztus végén kapott szárnyra a pletyka, miszerint a kínai Tencent filmet szeretne készíteni a LoL-ból, és már neki is láttak az előkészületeknek. És hogy mi is az a Tencent? Nos, a LoL-t készítő Riot Games tulajdonosa és anyavállalata, egy megacég, ami mindenféle szórakoztatóipari területen érdekelt. Hogy igaz-e a hír, persze kérdéses, lehet, hogy mire kezetekben a magazin, cáfolják is, de azért egy LoL-filmre befizetnénk!

A LOL NEM PAY-TO-WIN JÁTÉK, NEM KELLENEK MILLIÓK, HOGY SIKERES LEGYÉL BENNE. ITT CSAK A SKILL SZÁMÍT!

olvashattok részleteket, szóval nagyon nem mennénk bele a dologba, de fontos tudni, hogy amennyiben úgynevezett ranked játékot játszotok a csapatotokkal, és nagyon-nagyon jók vagytok, akkor tényleg kijuthattok a VB-re, vagy valamelyik másik nagy bajnokságra. Sőt nyakunkon a Magyar Elit Bajnokság is, amiről a 42. oldalon olvashattok.

Ha nagy leszek, lolos leszek!

A LoL persze nem azért jutott idáig, mert jókor volt jó helyen, hanem mert az alapjait folyamatosan toldozgatták-foltozgatták, az állandó fejlesztésekkel pedig sikerült elérni, hogy korunk talán legdinamikusabban fejlődő videojátéka váljon belőle. Mivel ingyenes, mindenki azonos esélyekkel indul, könnyen tanulható, és a játékmenete miatt örökké változatos, ezért tulajdonképpen tökéletes alapanyag arra, hogy ne csak játék, hanem hobbi, sőt életforma legyen belőle. Lolosnak lenni már-már életfilozófia, a rajongók versenyeken, cosplayer-eseményeken találkoznak egymással, állandó a kommunikáció, és természetesen a Riotnak is mindenre visszajeleznek, legyen az jó vagy rossz – teljesen mindegy, a lényeg, hogy kitartanak a kedvencük mellett, és állandóan segítik a stúdió egyébként nehéz munkáját. Mert bizony egy játékot 7 éven át egyre népszerűbbé és nagyobbá tenni kemény dió, más cégeknek nem is szokott sikerülni, ha megnyúznak is legfeljebb a Valve (Counter-Strike-széria) és a Blizzard (World of Warcraft) jut az eszembe, mint hasonlóan kitartó és elhivatott, nem utolsó sorban pedig sikeres vállalkozás.

A LoL-ban minden egyes meccsnek saját hangulata, lefolyása van. Egy-egy csata átlagosan 30-50 percig tart, ez pedig talán kicsit soknak tűnik, de olyan intenzív élmény az egész, hogy az ember felett szó szerint elrepül az idő, és azt veszi észre, hogy már az ezredik meccset játssza, mindezt ingyen, egy olyan programmal, aminek a gépigénye is nevetségesen alacsony. Az egyedüli dolog, ami a LoL-hoz kell, az egy jobb egér, hiszen az irányítás alapjait ez és a billentyűzet adja. Na meg talán egy fejhallgató sem árt, mikrofonnal felszerelve, hogy a többiekkel kommunikálva lehessetek egyre jobbak. Na, megjött a kedvetek? Ha igen, találkozzunk az igazság harcmezején!

A LOL-OZÁS ALAPJAI

írta: Tóth „Necron Lord" Dániel

A LEAGUE OF LEGENDS NAPJAINK EGYIK LEGNÉPSZERŰBB ESPORT-JÁTÉKA. HALLOTTÁL MÁR RÓLA, DE GŐZÖD SINCS MI A LÉNYEGE? EDDIG NEM MERTÉL BELEVÁGNI, MERT FÉLSZ, HOGY KEZDŐ LÉTEDRE LOL-FANATIKUS BARÁTAID LETAGADJÁK, HOGY ISMERNEK? ILYENEKEN NE AGGÓDJ, EGYSZERŰEN CSAK JÁTSSZ ÉS ÉLVEZD!

A League of Legends 2014 tavaszától teljes egészében magyar nyelven is elérhetővé vált (erről bővebben a 20. oldalon olvashattok), így tehát nem lesz nehéz belerázódnod, egyszerűen csak meg kell találnod azt a kezdő szerepet a játékban, amiben igazán jó vagy. Ezt követően pedig gördülékenyen sokrétűvé teheted játéktudásodat.

A játék részletes oktatómóddal is fel lett szerelve, ami ráadásul magyar nyelven segít elsajátítani az alapokat. Amiket amúgy könnyű megtanulni.

No de mi pontosan a League of Legends? Egy akciódús online versenyjáték, ami a valós idejű stratégiai játékot szerepjátékos elemekkel vegyíti. Két, nagy erejű és különböző játékstílust képviselő hősökből álló csapat méri össze a tudását több csatatéren és játékmódban. A hősök folyamatosan bővülő köre, a gyakori frissítések és az élénk versenyközösség megunhatatlanná teszi a League of Legendset, tudásszinttől függetlenül. Persze ha olvastad magazinunk bemutató cikkét a 4. oldalon, akkor ezt már tudod, sőt a MOBA-műfaj alapvetéseivel és a játék céljával is tisztában vagy. Itt az ideje hát, hogy játszani kezdj - igen ám, de mely hősökkel és milyen szerepekben? Erre válaszolunk ezen a négy oldalon.

Hősköltemény

Kezdjük az ismerkedést a hősökkel! A Ligában sokfajta (több mint 100) hős található, és mindegyiknek megvannak a maga egyedi képességei, melyekkel jelentős szerepet vállalnak a csatákban. A különféle hősök más-más szerephez és stratégiához tartoznak. Egy-egy hős kiválasztásakor tanácsos mérlegelned, hogy korábban elsősorban milyenfajta játékokkal játszottál - ha játszottál -, s azokban a játékokban mely típusú hősök lettek a kedvenceid. Ha szereted távolról gyötörni alaptámadásaiddal és képességeiddel az ellenséget, akkor valószínűleg a lövész szerep lesz a kedvenced a LoL-ban. Ha szeretsz gyűjtögetni, és lesből,

KANYARGÓ RENGETEG

A Kanyargó rengeteg egy 3v3-as csatákra tervezett térkép. Különlegességét nemcsak az adja, hogy - ahogy a cikkben is írjuk - a Vilemaw nevű szörny elpusztítása szinte sorsdöntő eredményt hozhat, hanem az is, hogy a pálya közepén egy visszatöltődő gyógyító medence található, amely ráadásul a hősök mozgását is felgyorsíthatja. Ezt a pályát akkor ajánljuk, ha már otthonosan mozogsz a hősök között és pontosan tudod, melyik szerep áll jól neked, mert a győzelem nem lesz könnyű, és természetesen a csapatod felkészültségének is meg kell ütnie a mércét.

hirtelen lecsapni az ellenfelekre, csapattársaiddal nagyszerűen együttműködve, akkor minden bizonnyal a dzsungelharcos hősök lesznek a te választottjaid. Ha mindig is szeretted támogatni, fedezni vagy esetleg ellátmánnyal szolgálni csapattársaidat, akkor nagy valószínűséggel a támogató szerepben fogsz legjobban helytállni. Ha pedig az előzőek közül egyik tulajdonság sem igazán volt rád jellemző, mindig szerettél egyénileg fejlődni, a saját utadat járni, akkor lehetséges, hogy a felső ösvényen, vagy a középső ösvényen tudsz majd igazán kiteljesedni a csatákban. De az is előfordulhat, hogy a korábbi feltevések egyike sem igaz rád, vagy épp nem igazán játszottál korábban aktívan játékokkal, így nem tudtad kitapasztalni magadat. Ez esetben idővel biztosan rá fogsz ismerni ezen tulajdonságok valamelyikére, melyekkel rendelkezel, azt követően pedig már meg is van, hogy melyik szerepben vagy otthon igazán.

Ki mit csinál?

Folytassuk az ismerkedést az ösvényekkel és a játékbeli szerepekkel! A játék legismertebb és legnépszerűbb pályáján, az Idézők szurdokában három út (alsó, középső, felső) köti össze a bázisodat az ellenség bázisával. Helyet kap ezeken kívül egy kissé bonyolultabb ösvényrendszerrel megáldott hely, a dzsungel is. Ezeket az utakat, más néven ösvényeket, egy ésszerű mérkőzésen mindig más-más szerepkörbe tartozó hősök járják.

Az alsó ösvényen általánosságban a lövész, és az őt segítő támogató hős kap helyet. A lövész legfőbb feladata a játék korai szakaszában az erősödés, az arany folyamatos és precíz gyűjtése, ezt a játékosok kifejezésével farmolásnak nevezzük. Farmolás alatt a pályán található szörnyekre és minionokra a hősök által történő utolsó, halálos csapás lesújtása általi aranyszerzést értjük. Ha elég sok aranyat gyűjtött össze egy adott hőssel egy játékos, akkor a Hazateleportálást követően a kezdő forrásnál lévő boltból mindenféle erősítést szolgáló tárgyakat vehet. A tárgyak folyamatos vásárlása, kiegészítése rendkívül fontos, mert csak így tudsz versenyképes maradni a csapatharcoknál, amelyek sorsdöntőek lehetnek a mérkőzéseken. Ha ezt a szerepet választod, mindig sebzésed növelésére, és az adott hős rugalmasságától és mozgékonyságától függően a támadási sebességed, valamint a kritikus

IDÉZŐK SZURDOKA

Mondhatni a LoL alaptérképe, a játékkal ismerkedők és a profik egyaránt legtöbbször használt pályája. Tökéletes helyszín arra, hogy az új játékosok megismerjék, megértsék a LoL-ozás lényegi momentumait. A dzsungel, a sávok távolsága, a sok felfedezhető meglepetés és a viszonylag távol eső Nexusok azoknak is vonzó alternatívává teszik, akik más MOBA-kból ugranak fejest a LoL-ba. 5v5-ös meccsekre tervezték, egy-egy mérkőzés 40-50 percig tart rajta, és nemcsak a csapat tökéletes összhangja, hanem a terep kiismerése is elengedhetetlen a győzelemhez. Mi is ezen játszunk a legtöbbet, a LoL betanulásához egyszerűen tökéletes.

csapásaid valószínűségének növelésére kell koncentrálnod. Fontos, hogy körültekintően járj el a tárgyak vásárlásánál, és hogy elolvasd a tárgyak aktív és passzív képességeit ismertető szövegrészeket is, hogy megbizonyosodj róla, hogy az adott tárgy hasznodra válik az adott mérkőzés során.

Fontos a segítség

A támogató feladata már a nevében össze van foglalva. Őrszemeket kell kihelyeznie a pálya kulcsfontosságú részeire, a játék korai szakaszában pedig szigorúan a lövészét, a játék késői szakaszában pedig az egész csapatát kell támogatnia. Ha a támogató szerepet választod, leginkább manád kifogyhatatlanságára, az adott hős rugalmasságától függően életerőd stabilan tartására, valamint támogatásod hatékonyságának növelésére kell fektetned a hangsúlyt mindenféle aranyszerzést növelő és az ellenfeleket lassító, szövetségeseket gyorsító vagy védelmező tárgyak vásárlásával. A középső ösvényen alapesetben egy gyorsan mozgó orgyilkos, vagy egy szintén rugalmas mágus hős jut szerephez. A középső ösvényes mágus és orgyilkos hősök feladata nagyban hasonlít a lövészekéhez. Céljuk, hogy már a játék korai szakaszában megelőzzék azonos szerepben lévő ellenfelüket a farmolásban, így a játék késői szakaszára kellőképpen felerősödjenek, minél hatékonyabb - mágusok esetében varázserőt növelő, orgyilkosok esetében sebzést növelő - tárgyak vásárlásával. A középső ösvényen harcoló mágusoknak vagy orgyilkosoknak és a korábban elemzett lövészeknek van a legjelentősebb szerepük a csapatharcokban, ugyanis ők adják le az egy-egy csapattól származó sebzés nagy részét a meccseken.

Az egész pályát ösvényekkel behálózó dzsungelben általában egy szívósabb (tankosabb) hős jut szerephez, kinek fő feladata az egész mérkőzés során leginkább a középső és felső ösvényes, másodsorban az alsó ösvényes szövetségeseinek rajtaütésekkel, azaz gankekkel való segítése és gyilkosságokhoz juttatása. A gank kifejezés alatt az éppen előre nyomuló ellenség(ek)re lesből, hátulról való lecsapást értjük. A felső ösvényen normál esetben szintén egy szívósabb hős tartózkodik, kinek feladata a játék korai szakaszában az egyensúly fenntartása az ösvényen, majd a későbbiekben az előrenyomulás a szövetséges dzsungelharcos hős segítségével. Azonban oda kell figyelnie arra is, mikor van szüksége dzsungelharcos társának segítségre, ugyanis leginkább a felső ösvényes hősök képesek segíteni a dzsungelharcos szövetségeseiknek különféle szörnyek elpusztításában az erősítéseik

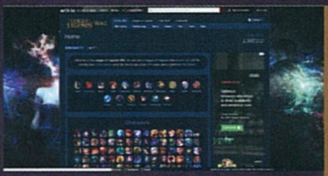
SOSE FELEDD: A LEAGUE OF LEGENDS TÖBB MINT SZÁZ HŐST TARTOGAT! HA AZ EGYIK NEM JÖN BE NEKED, VÁLTS!

És ha már oktatómód: a kezdő játékosok a mesterséges intelligencia alkotta csapatok ellen is gyakorolhatnak, többféle nehézségi fokozaton.

HASZNOS WEBLAPOK

A League of Legends Hungary (http://www.lol-hungary.hu/) a legnagyobb magyar LoL-os rajongói közösség, érdemes nyomon követni!

A League of Legends Magyarország (http://www.leagueoflegends.hu/) számtalan magyar nyelvű tippet, leírást tartogat a hazai LoL-osoknak.



A LoL saját Wikije (http://leagueoflegends.wikia.com/) minden tárgyról, hősről részletes statisztikákat tartalmaz, de sajnos csak angol nyelven.

A League of Legends hivatalos oldala (http://eune.leagueoflegends.com/hu), ami szintén magyarul szól hozzánk. Ez a hivatalos információk első lelőhelye.

megszerzéséhez, s ezzel az ellenfél elleni hatékonyabb küzdelem egyik fontosabb pillérének felállításához. Az utóbbi két szerep általánosságban több figyelmet igényel, szóval, ha ezek közül választod valamelyiket, oda kell figyelned minden részletre.

Ezenkívül minden játékosnak feltétlenül oda kell figyelnie ellenfelei mozgására, ugyanis ha figyelmen kívül hagyjuk egy-egy ellenfél eltűnését egy adott ösvényről, és nem küldünk jelzést (ping) a csapatnak, könnyedén bajba keveredhet egy másik ösvényen harcoló csapattársunk, vagy esetleg egy sorsdöntő csapatharcról is lemaradhatunk a saját csapatunk kárára. Az Idézők szurdokában a legnagyobb erősítést biztosító, s egyben legerősebb szörny a Baron és a Sárkány, melyeket fontos mindig őrszemekkel ellátni annak elkerülése érdekében, hogy az ellenség észrevétlenül elpusztítsa őket, s ezzel az erősítéseiket (buffjaikat) ellopja. A folyóban találhatsz még két Sutyerákot, kik nem védekeznek, ha megtámadod őket, haláluk esetén pedig azon felül, hogy aranyat és tapasztalati pontot kapsz értük, még őrszemként is funkcionálnak egy kis ideig csapatod számára a két nagyobb szörny közelében.

ORDÍTÓ SZAKADÉK

Egy igazán különleges térkép, amely mindössze két Nexusból és egy azokat összekötő sávból áll. Ez utóbbi tulajdonképpen nem más, mint egy híd - gondolom, sejtitek, hogy a csaták döntő többsége azonnali vérengzésbe torkollik. Ahogy a cikkben írtuk, a szabályok itt mások, mint az Idézők szurdokában vagy a Kanyargó rengetegben: mivel a hősök véletlenszerűek, ezért csak és kizárólag az dönti el a meccset, hogy a játékosok mennyire naprakészek a championök képességeivel, stratégiáival kapcsolatban. Nagyon profi mérkőzéseket lehet vívni a szakadék felett, de persze csak alapos felkészülés után.

Van másik

Az Idézők szurdokán kívül természetesen akadnak más játékmódok is, melyek sokszínűbbé teszik az alap LoL-élményt, valamint olykor kissé megbolondítják a játékot. A második legnépszerűbb csatatér az Ordító szakadék, mely az ARAM játékmód helyéül szolgál. Itt mindenki véletlenszerű hőssel játszik egy vaskos úton, pontosabban egy óriási hídon. Ebben a játékmódban minden kicsivel gyorsabban történik, mint a többi pályán (rövidebb visszatöltési és újraéledési idők, gyorsabb életerő és mana regeneráció stb.), ezenkívül más idézői varázslatok állnak rendelkezésre. A harmadik játékmód a Kanyargó rengeteg nevezetű csatatéren található, ahol a 3v3 mérkőzések kapnak helyet. Itt kettő út vezet egyik Nexusból a másikba, valamint ezek között elhelyezkedik egy kisebb méretű dzsungel, melynek mindkét felén egy-egy oltár található, amelyek elfoglalásával a csapatok jelentős erősítésekre tehetnek szert. Itt a legtöbb életerővel bíró és egyben elpusztításakor legerősebb erősítést adó szörny Vilemaw, aki a pálya felső részén található. Az utóbb említett kettő, állandó játékmódban az Idézők szurdokától eltérő tárgykészlet érhető el.

AHÁNY HŐS, ANNYI LEHETŐSÉG

írták: Chocho és Gönczi Pál

A League of Legends hősei nem csak sokan vannak, de roppant változatosak is. Mindegyiküket bemutatni öt különszám sem lenne elég, így most a teljesség igénye nélkül 10 olyan karaktert sorolunk fel, akikkel viszonylag hamar megtanulhattok játszani, és egyben remekül megmutatják, hogy mekkora eltérések vannak a választható hősök között.

I31 hős, 131-féle lehetőség - hiába, a League of Legends már csak a számadatok alapján is megunhatatlan játék benyomását kelti. Ez a hatalmas választék azonban nemcsak örömet, hanem zavarodottságot is okozhat. Hiszen amikor valaki először kerül szembe a játék hatalmas hősválasztékával, szinte elveszik benne, talán meg is ijed tőle. Ezen az a tény sem segít, hogy az ingyenesen választható hősök hetente rotálódnak, azaz hacsak nem szeretnénk fizetni értük, alapesetben mindig tíz champion közül választhatunk. Ez egyfelől jó, hisz rávezeti az embert, hogy mindig újabb és újabb hősöket ismerjen meg. Másrészt viszont zavaró, mert ha egy karakterbe belejöttünk, akkor lehet, hogy az ott szerzett tapasztalataink egy új hős esetében nem vezetnek sehova. Persze ha tudjuk, melyik szerep áll jól nekünk, már nem lehet nagy baj, elvégre az azonos szerepkörökben járatos hősökkel azért csak-csak elboldogulunk.

Ha kell egy hős

A választás lehetősége azonban nem merül ki a szerepkörben és a hősben, hiszen minden egyes champion megannyi stratégiát rejt magában. Éppen ezért érdemes tudni, hogy kezdőként mely karakterekkel ismerkedjünk meg és mégis miért - ebben segít ötoldalas összeállításunk, benne tíz válogatott hőssel. A bemutatott championök mindegyikére igaz, hogy a hős képességeinek megtanulása és/vagy használata relatív egyszerű, de mélységében elsajátítva elképesztő dolgokra is képes lehet velük a játékos. Soha nincsen egy megoldás. Észben kell tartani, hogy az örökké növekvő hősök tárháza azért van, hogy taktikai-stratégiai megfontoltsággal lehessen építkezni az ellenfél csapatának játékosai ellen, amellett természetesen, hogy mindig legyen valami új és innovatív. Minden szituáció különböző paraméterekkel bír, ennél fogva a játékos részéről a megfelelő felkészültség és hősismeret elengedhetetlen ahhoz, hogy sikeres legyen az Idézők szurdokában. Természetesen senki sem születik Fakernek. Egy hosszú-hosszú tanulási folyamat eredménye. Ezekhez a tanulási lépésekhez szeretnénk hozzájárulni az alábbi hősökkel, azzal, hogy nagyjából mit kell tudni róluk, milyen stílust képviselnek, és milyen képességekkel bírnak, illetve hol és mikor érdemes őket bevetni.

Nem mindig van ingyen

Persze ahogy fent említettük, a LoL-ban hetente változnak az ingyenesen használható bajnokok. Emiatt tehát a hősök felett azok árát is feltüntettük - bár, ahogy azt az újság első nagy áttekintős cikkében írtuk, a Riot alkotásában minden elérhető valódi pénz ráfordítása nélkül is, előfordulhat, hogy az alábbi tizes egyik tagja sincs benne az aktuális felhozatalban, mégis szeretnétek követni a tanácsainkat. Ez esetben megvehetitek őket, ami azt jelenti, hogy a jövőben bármikor elérhetők lesznek a meccsek során. Senkit sem akarunk rábeszélni a vásárlásra, minden hőst megvenni felesleges is. Pár kedvencet azonban érdemes bezsákolni, ha másért nem, a megszokás kedvéért. (Ennek folyamatáért lásd a 4. oldalt!)

> ***A LOL-BAN TÖBB MINT 130 HŐSSEL JÁTSZHATUNK, ÉS EZEK MIND ELTÉRNEK EGYMÁSTÓL. EZ ÁM A VÁLTOZATOSSÁG!***

AHRI

Elsődleges szerep: Mágus | **Másodlagos szerep:** Orgyilkos | **Ár:** 880 RP / 4800 IP

Ahri nem véletlenül hallgat „a kilencfarkú róka" becenévre. Ravasz, csábító és gyorslépt. A középső ösvény egyik legmeghatározóbb alakja, mióta csak bekerült a játékba. Képességeinek egyszerűségét megfelelő mértékű ravaszsággal keverve olyan erejű hőst kapunk, akinek alig van párja a ligában. De nem elég az ész, gyorsaságra és ügyességre is szükség van. Szinte bármilyen párharcban bátran megállja a helyét, ha előnyt szerez, könnyen lehet kamatoztatni. Képességeinek optimális használata akkor történik, ha egyszerre az összes képességét elhasználja. Mondhatni egy „mindent bele" típusú karakter.

Sokféle módon lehet támadási akciót végrehajtani, az adott szituációtól függő helyzetben, ezért csak egy általános sorrendet írnánk. Végső képességével, a „Lélekroham"-mal lehetősége nyílik adott irányba ugrani háromszor egymás után. Minden ugrásnál mágikus tűz sebez három különböző egységet. Általában ezzel a képességgel szokás kezdeményezni, vagy a „Csábítás"-sal: Ahri küld egy csókot, ami találat esetén egyszerre sebzi és megbűvöli ellenfelét, oly módon, hogy az a puszit követően Ahri felé fog közeledni. Ha elég közel van az ellenfél, akkor a „Rókatűz" kiváló sebzésforrás. Hatása ugyanaz, mint a végső képesség három lövedékének, szóval a masszív sebzés garantált.

Ahri legsűrűbben használt képessége egyébként „A megtévesztés gömbje": hősnőnk egy gömböt küld ki egy vonalban, amely odafelé mágikus sebzést okoz, a visszaúton pedig fizikait. Amíg a gömb nincs Ahrinál, addig megnövelt sebességgel tud haladni. Ez a képesség így ajtót nyit a lehetséges üldözések és menekülések tárházába, újabb stratégiai dimenzióval látva el az amúgy is sokrétű karaktert.

AMUMU

Elsődleges szerep: Tank | **Másodlagos szerep:** Mágus | **Ár:** 260 RP / 450 IP

A játék legegyszerűbb hőseinek egyike, mégis közkedvelt azok körében is, akik már túl vannak akár a haladó szinten is. Szituációtól függetlenül kiválóan takarítja a dzsungelt, könnyedén és gyorsan lehet vele haladni. Mikor a játékos elkezdi az erdőbéli kalandjait, javallott a kék erősítés környékén kezdeni, lévén manája képes pillanatok alatt kiürülni.

Több szempontból erős, nem kell komoly tudás ahhoz, hogy jelentős szerephez jusson a szurdokban. Ugyanakkor, ha kivételes helyzetfelismerő képességgel rendelkező játékos irányítja, könnyen eldőlhet miatta akár egy teljes mérkőzés is.

Képességei nem követelnek atomfizikusi képesítést. Fő kezdeményező képessége a „Pólyadobás", egy rendkívül hosszú előrenyúlás, amely találat esetén odarántja Amumut a célponthoz. Következő képességei közelharci jelenlétében erősítik: a „Nagy bánat" a múmia körül egy könnyekkel átitatott sebző aurát hoz létre, ami periodikusán árt a hatósugárban tartózkodó ellenfeleknek. A „kitörő düh" - hasonlóan az előzőhöz - közvetlen környezetében mér sebzést a hőst körülvevő ellenfelekre. Mindezen képességek felvezetők Amumu végső képességéhez, ami a „Szomorú múmia titka": a képesség nagysugarú körben akadályozza meg az ellenfelek mozgását és támadását.

Tehát, ha össze kell foglalni, az eredményes játékmenet Amumu esetében valahogy így néz ki: bedurranni a tömegbe, elnyomni a végső képességet, és megvárni, míg megjönnek a csapattársak feltakarítani. Akik még esetleg életben maradtak volna, azok végelgyengülésbe sírják magukat.

BLITZCRANK

Elsődleges szerep: Tank | **Másodlagos szerep:** Harcos | **Ár:** 790 RP / 3150 IP

Blitzcrank a „mindent vagy semmit" játékelv jeles képviselője. Képességei is főleg a „nagy kockázat = nagy jutalom" elvet szeretnék érvényre juttatni. Ez természetesen sok esetben hatalmas bakiba süllyed, és nagy veszélybe sodorja a teljes csapatot.

Passzív képessége a „Manapajzs", amely csak időközönként aktiválódik - egészen pontosan akkor, ha a gólem jelentős mennyiséget elveszít az életerejéből. A többi képessége már kevésbé defenzív felfogást képvisel. A legtöbben jellegzetes képességéről ismerik: az „Odarántás"-ról. Ha betalál, óriási előny, de ha nem... futás! A „Túlterhelés"-sel a játékos növelheti Blitzcrank sebességét. Hasznos lehet a többi képesség kombinációjával, ugyanakkor megjegyzendő, hogy a képesség lejárta után Blitzcrank lelassul. A „Vasököl" testközelből a kiválasztott célpontot felüti, míg a „Statikus mező" egy területre ható energiarobbanás, mely meggátolja egy időre a képességek elnyomását, emellett passzívan villámokat gerjeszt hasonló távolságban (kiváló a lövész farmjának indokolatlan elvételére).

Támogatóként egy olyan ellenfél ellenében érdemes választani, aki kevéssé mobilis, tehát egy sikeres odarántás után nehézkesen fog elszökni (Nem ajánlott agyonetetett Dariusokat berántani, mobilitás ide-oda!). Természetesen még jobban megkeseríthető az ellenfél élete, ha ezt a rántást egy felütéssel és némítással is kombináljuk. Kevés olyan lövész van, aki ezt lábon ki tudná hordani. Blitzcrank számára a tankosabb, néhol mágikus erővel kevert tárgyak a legalkalmasabbak.

CAITLYN

Elsődleges szerep: Lövész | **Másodlagos szerep:** - | **Ár:** 880 RP / 4800 IP

Piltover seriffje az a lövész, aki a legnagyobb alaptámadási távolsággal rendelkezik a játékban. Ez az az előny, amit a vele való eredményes játék érdekében az idézőnek észben kell tartania és kihasználnia. Van egy erőgörbe Caitlyn esetében, ami meghatározza a játékát: a meccs elején erős, pontosan az említett távolságbeli előnynek köszönhetően; a mérkőzés középtájékán, hacsak nincs jelentős előnye, a helyzetét a pokolba került hógolyóéval tudnánk összehasonlítani; viszont ha elérte a negyedik tárgyát, onnantól úgy megy át mindenen, mint forró kés a vajon. Sebzése, a lövészek többségéhez hasonlóan jórészt az alaptámadásából származik.

Ezt vegyítve a passzívjával, a „Fejlövés"-sel, hatalmas fenntartott sebzést képes kiosztani. A cél a vele való játék során az, hogy a már említett távolsági szakasz kihasználása során annyi fejlövést adjon le, amennyit tud. Szerencsére ezt nemcsak az alaptámadás generálja, hanem a „Yordle csapda" nevű képesség is - ez a csapda, ha elkapja a hősnő ellenfelét, rövid időre mozgásképtelenné teszi azt, és aktiválja a fejlövést, méghozzá kétszeres távolságból. Sőt a „90 kaliberes háló" is a távolságon alapul, amelynek eredménye hátraugrás, majd hálókilövés. A háló lassít, és szintén aktiválja a fejlövést, ugyancsak kétszeres távolságból. A „Piltoveri rendteremtő" egy vékony, de nagytávú lövedék, amely találat esetén szétnyílik. Kiváló kiegészítő sebzés. Végső képessége a „Halálpontos lövés": messziről jelöl meg egy ellenfelet, akit lekövet a lövedék, és nagymértékű sebzést okoz.

DARIUS

Elsődleges szerep: Harcos | **Másodlagos szerep:** Tank | **Ár:** 880 RP / 4800 IP

Darius, alias „Noxus keze" nem a legkedvesebb hősök közé tarozik a ligában. Szinte minden, amihez nyúl, elpusztul, még az is, amihez nem feltétlen ártó szándékkal ér hozzá. Az idéző akkor játszik jól Dariusszal, ha átveszi ezt a mentalitást: pusztítani, pusztítani, pusztítani, és amikor már nincsen kitől mit, csak akkor kérdezni! Alaptámadása fel van szerelve egy passzív mechanizmussal: mivel Darius kiváló érzékkel használja hatalmas fejszéjét, ezért minden támadása konstans vérzést okoz az ellenfélnek. Ez a gyengítés ötszörösére halmozódhat, ilyenkor Darius sebzése megnő. Már ebből is látható, hogy ő az a hős, aki bizony bemegy a tömegbe, és ott, az ellenfelek gyűrűjében próbál igazságot tenni. Aktív képességei is segítik ebben, minden eszköze megvan a túléléshez, illetve az esetlegesen menekülő, gyáva ellenfelek könyörtelen üldözéséhez. A „Megtizedelés"-sel egy adott sugarú körben forgatja meg a fejszéjét, ezzel életerőt tölt vissza magának, méghozzá az eltalált ellenséges hősök számának függvényében. Fontos megjegyezni, hogy mint a valóságban is, a penge jobban fáj, mint a markolat: a „Bénító csapás" segítségével lelassítja ellenfelét, de ha ez sem lenne elég, akkor az „Elfogás"-sal magához is rántja mindazokat, akiket elér a fejszéje. Amint Darius megelégelte szerencsétlen ellenfelének komolytalan pattogtatását, felugrik a levegőbe, és kettévágja azt végső képességével („Noxus guillotine"). Az eredményes játék jórészt annak függvénye, hogy hogyan méri fel az idéző, hogy mennyi pofont bír még elviselni Darius, miközben békét és biztonságot hoz a birodalomba (azaz öl, öl, és öl).

FIZZ

Elsődleges szerep: Orgyilkos | **Másodlagos szerep:** Harcos | **Ár:** 880 RP / 4800 IP

Ez a kis csalafinta halacska elképesztő fejtörést tud okozni ellenfeleinek. Képességei nem engednek mély bonyolultságban időzíteni, nem is az alkalmazási sorrend a lényeges bennük, hanem a megfelelő pillanat. Az, aki jól játszik Fizzel, nem a hőssel magával játszik jól, hanem az ellenfeleit ismerve jár túl az eszükön: ennél a bajnoknál az a lényeg, hogy fejben eltervezzük, mit fogunk csinálni, miként verjük át a többi játékost.

Ha elkerülte mozgékony csintalankodásával a leginkább ártó képességeket, akkor jön ő, és bizony rettenetes, amit adni tud. A „Haldöfés" képességgel Fizz lesújt és átgázol ellenfelén. Sebzése emellett főleg a „Tengerkő szigony" passzív képességből származik, amely pluszban periodikus mágikus sebzést ad a támadásaihoz, legyen az képesség vagy alaptámadás. A „Játékos / Trükkmester" képesség az, amivel a leginkább számolni kell, és mint írtuk, nem támadásra, inkább az ellenfél kijátszására szolgál (természetesen nem tilos vele üldözni). A képesség első aktiválására Fizz leszúrja a szigonyát egy kijelölt pontra és felugrik rá, ekkor nem lehet őt támadni. A következő aktiválásra továbbugrik a kívánt irányba, és érkezésének helyszínén szintén sebez. Végső képessége a „Hatalmas cápa": alkalmazásakor Fizz kiküld egy kis csalétket, ez akit eltalál, azt megjelöli, és kis idő múlva megjelenik egy hatalmas cápa, hogy felfalja a csalit. Ha épp ellenfél van a csalin? Az bizony fájni fog. Divatos mostanában kicsit tankosabbra szabni Fizz játékát, de a régi, jól bevált, mágikus erőre való fókusz a mai napig letöri bármelyik hősnek az életkedvét.

GNAR

Elsődleges szerep: Harcos | **Másodlagos szerep:** Tank | **Ár:** 975 RP / 6300 IP

Gnar az a hős, akinek a játékát a kettősség jellemzi. Ez a többoldalúság Gnar passzív képességéből ered: a „Kisállatka" formájában véghezvitt támadások folyamatosan dühöt generálnak, és ha ez a düh eléri a csúcspontját, akkor tör csak elő igazán az állat Gnarból. Megnő, így jóval szívósabb lesz, és megváltoznak a képességei is. Végső képességét csak „Mega-Gnar" alakban tudja alkalmazni. Kiváló élvonalbeli harcos, aki remek kezdeményező. Ha nyertes csapatküzdelem a célja a Gnarral az oldalán harcoló csapatnak (és hát mi más lenne, ugye), akkor pontosan eköré a morcos állapot köré kell építsék taktikájukat. Onnantól, hogy a hős változásra kész, már csak be kell ugrani a tömegbe, üvölteni és rendet tenni vele. Kicsi alakban Gnar alaptámadása távolharci, ellenben rövid. Ellenpontozza ezt a „Bumerángdobás": Gnar messzire eldobja kedvenc bumerángját, és mint az a névből kitalálható, a tárgy vissza is jön. Ha Gnar elkapja, akkor a visszatöltődési ideje jelentősen csökken. A másik két képessége mini alakban egy ugrás és egy megjelölés, ami minden harmadik alaptámadás találatára sebez az ellenfélen. Megnövekedett alakban ugrik, üt és dobál. Helyzete válogatja, melyiket érdemes választani ezek közül, de mivel ebben az alakjában egy óriási szörny, jogosan rohannak el tőle az opponensek. Ebből kifolyólag, ha közelben van az ellenfél, minél előbb használni kell a „GNAR!" képességet, amivel a hős a körülötte lévő támadókat adott irányba ellöki. Tipp: ha az elhajított ellenfelek a falnak csapódnak, akkor elkábulnak egy időre, ami komoly lehetőséget ad a győzelemre.

LEE SIN

Elsődleges szerep: Harcos | **Másodlagos szerep:** Orgyilkos | **Ár:** 880 RP / 4800 IP

A világtalan szerzetes, akivel alighanem a leggyorsabban és legkönnyebben át lehet járni az idézők szurdokát. Képességei rendkívül mobilis hőssé teszik Lee Sint, akit számtalan helyzetben vethetünk be sikerrel. Legtöbb ereje mindazonáltal a játék eleji agilitásában rejlik. Ha ez a mobilitás ki van használva, akkor elég korán eldőlhet a mérkőzés, de ahogy mindenkinek, Lee Sinnek is van gyengéje: az idő.

Ha a számláló eléri a harmincadik percet, hatékonysága már közel sem olyan tiszteletreméltó.

Az eredményes játékhoz érdemes figyelembe venni a passzív képességét, mely bármely egyéb képesség aktiválása után lehetővé teszi, hogy a következő két alaptámadás megnövelt sebességgel történjen, és energiát töltsön vissza. Célszerű a képességek között ezt az előnyt kihasználni. Első két képessége nagyobb távolságok leküzdésére alkalmas. A „Hanghullám" egy lövedéket lő ki, mely ellenséges találat esetén sebez és megjelöl, másodszori alkalmazásra pedig Lee a megjelölt célponthoz ugrik és sebez.

Figyelem! A Lee S(z)indróma egy ragályos betegség. Tünete minden találat utáni beugrás. Hát valljuk be, egy szénné etetett Darius felé nem egészséges ugrani. Az „Oltalom/Vasakarat" segítségével Lee odaugrik társához, és pajzzsal vértezi fel azt - az oltalommal őrszemre is ugorhatunk. A „Vihar/Bénítás" párosa először Lee közvetlen környezetében sebez és jelöli ellenfeleit, második alkalmazással pedig lassítja őket. „A sárkány dühé"-vel Lee visszarúgja ellenfelét egy vonalban, mi több, a levegőbe repíti azokat, akikkel érintkezik.

LUCIAN

Elsődleges szerep: Lövész | **Másodlagos szerep:** - | **Ár:** 975 RP / 6300 IP

Nyugodtan kijelenthető, hogy Lucian a jelenlegi meta legmeghatározóbb lövész szerepkörű hőse. Vagy hát valami olyasmi: egy hibrid a lövészek és a varázslók közt. Az alaptámadásokon túl az ő sebzését és mozgását képességeinek folyamatos használata határozza meg a legjobban. Minden meccsben, bármilyen hősfelhozatal esetében ki lehet választani, különösebben nagy negatív következmény nélkül, hiszen a képességei rendkívül széleskörű alkalmazhatóságra feleltetik meg. Az igazán szakavatott Lucian-játékosok nagyon jó ritmusérzékkel rendelkeznek. Lucian passzív képessége a „Fényvető", azaz, hogy minden egyes képesség használata után a követkző alaptámadás két lövésből fog állni.

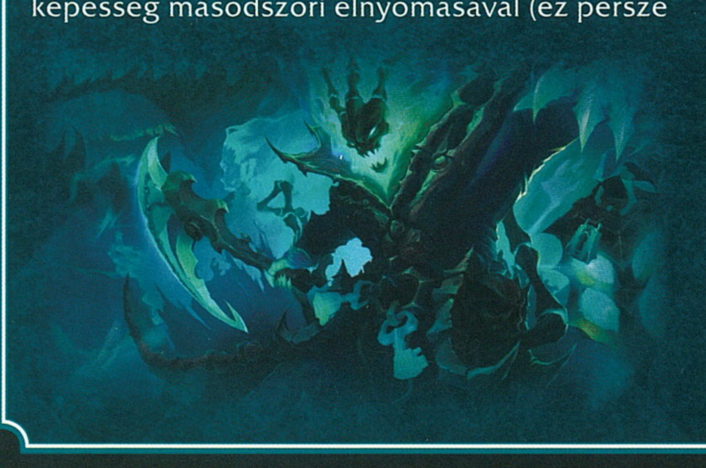
Lényegében minden képesség elhasználása között célszerű egy alaptámadást végezni, hiszen az dupla annyi sebzést fog okozni, mint egyébként. Képességei sorban: a „Fénylándzsa", mely egy vonalban árt mindennek, amit fegyverének fénye elér; a „Hívők tüze" egy csillagot lő ki, amely megjelöli és enyhén sebzi az ellenfelet.

Ha Lucian eltalálja a megjelölt ellenfelét, akkor felgyorsul egy időre. A „Könyörtelen hajsza" segítségével a kijelölt irányba egy rövid távolságot csúszik. Ez jó egyrészt menekülésre, másrészt, ahogy a név is enged következtetni, üldözésre. Fontos megjegyezni, hogy ennek a képességnek a visszatöltődési ideje arányosan csökken a találatot ért Fényvető lövedékek számával. A „Sorozatlövés" Lucian végső képessége, ekkor egy vonalban egy automatikus sorozatot lő. Nem bonyolult körüljátszani, ellenben ha minden lövés talál, le tud nullázni egy ellenfelet.

THRESH

Elsődleges szerep: Támogató | **Másodlagos szerep:** Harcos | **Ár:** 975 RP / 6300 IP

A támogatók császára. Elsőre talán egyszerűnek tűnik vele a játék, de minél jobban ismeri őt az idéző, annál elképesztőbb dolgok véghezvitelére hivatott. Ha „semmi extra" üzemmódban játszanak vele, akkor is komoly tényező a szurdokban, de ha valaki kiismeri a trükkjeit, az a hátán hordja a csapatát. A „Halálos ítélet" hasonlít Blitz odarántására, egy csavarral: a kampó csak elkapja és megállítja az ellenfelet, és Thresht magát rántja oda a képesség másodszori elnyomásával (ez persze nem kötelező). A „Nyúzás" képességével egy kiválasztott irányba el lehet lökni / húzni az ellenfelet. A „Doboz" Thresh körül egy dobozt hoz létre (meglepő módon), melyen, ha átkel egy ellenfél, jelentősen lassul, és sebzést fog elszenvedni. Megmentő is egyben a zord kinézet ellenére, hiszen a „Sötét átjáróra", ha rákattint egy társ, akkor magához rántja, megmentve a lehetséges veszélytől.



Ez az egyszerű gyakorlatban hogy néz ki? Kampó, ugrás, és piff-puff! Komolyabban hogy néz ki? Kampó talál, lámpa megy hátra a dzsungelesnek, ahogy húzza maga felé a társát Thresh, úgy indul el az ellenfél felé a kettes vonat. Ha szökne a szerencsétlen áldozat, akkor a nyúzás és a doboz még mindig kiváló eszköz ennek megnehezítésére. Ő az a hős, akit bármikor, bármely meccsbe be lehet választani, mert igazi ellenfele nem létezik. Súlyos vétek nem támogató és tankos tárgyakat vásárolni rá, kiváló frontvonal és számtalan variációban használhatóak képességei a játék minden szakaszában.

ÍGY LETT MAGYAR A LEAGUE OF LEGENDS

írta: wilson

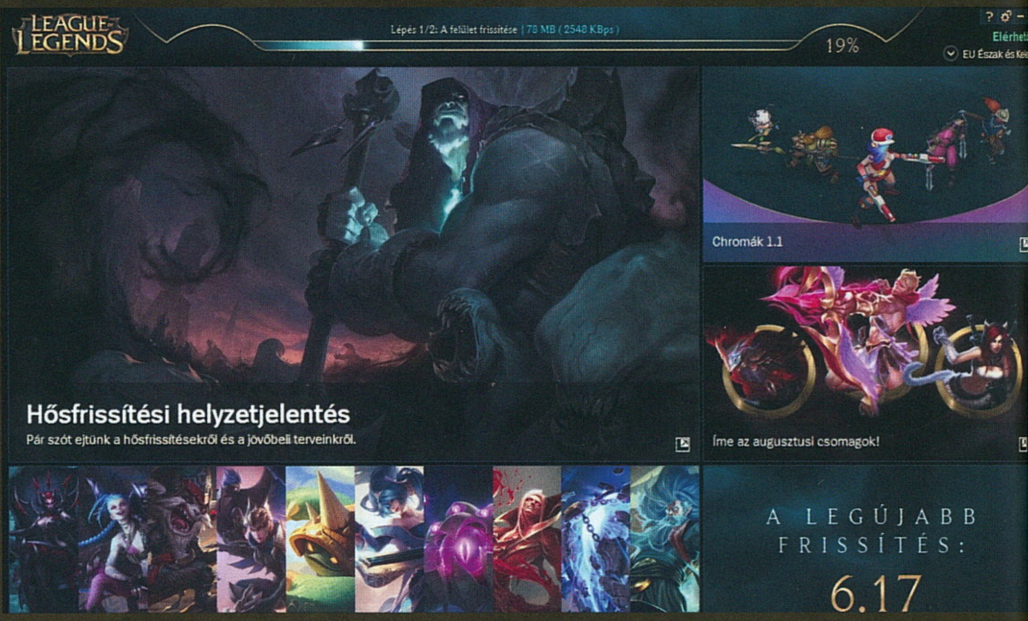
Egy kezünkön meg tudjuk számolni a közelmúlt azon játékainak számát, melyek magyarul jelentek meg, legyen szó hagyományos, dobozos termékről, vagy kizárólag online elérhető portékáról. Ám míg a legtöbben megelégednek csupán a főbb szövegek lokalizálásával, addig a Riot ebben is tovább ment – a League of Legends minden egyes eleme ékes magyar nyelven szól.

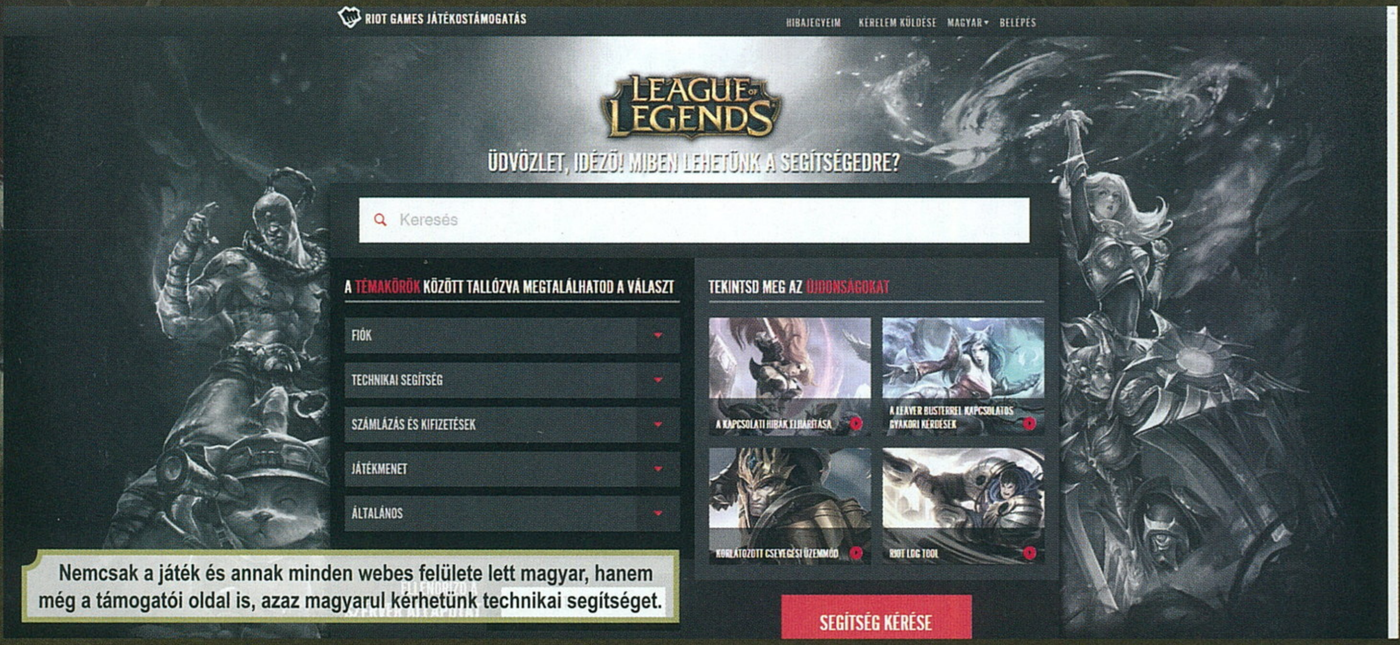
Több mint ezer alkalmazottal és egy 10 évre visszanyúló történelemmel talán a Riot Games az egyetlen olyan stúdió a világon, melynek Wikipedia-oldalán csupán egyetlen egy játék szerepel: a 2009-ben kiadott League of Legends. Hogy miként tud a mai, a sikert idővel általában hatalmas pofonnal viszonzó világban valaki nemhogy talpon maradni, de valóságos birodalmat építeni egyetlen ötlettel, arra is a Riot Games a legjobb példa, hiszen egy évtizedes fennállásuk alatt nem csak, hogy megvetették a lábukat egy műfajban, de gyakorlatilag ők azok, akik ha nem is kitalálták, de tökéletesítették és sikerre vitték azt. Hiszen ha az ember meghallja azt a szót, hogy MOBA, óhatatlanul is a League of Legends jut az eszébe – és ez már két éve nem csak külföldön van így, de itthon, méghozzá olyan közegben is, amely amúgy egyáltalán nem jön lázba a videojáték szó hallatán. No, de ha az magyarul beszél hozzá...

EGY FOLYAMATOSAN VÁLTOZÓ JÁTÉK LOKALIZÁCIÓJA ÓRIÁSI KIHÍVÁS, A RIOT AZONBAN VETTE AZ AKADÁLYOKAT.

BANKTITKOK

A League of Legends és Magyarország története minimum 2013-ra, azaz három évvel ezelőttre nyúlik vissza, amikor a Riot Írországban található európai központja zöld utat kapott egy olyan ötletre, amire bárki más elsőre talán nemet mondott volna – hivatalos, azaz nem rajongói lelkesedésből, hanem komoly büdzséből finanszírozott honosítás munkálatai indulhattak meg. Hogy ez miért annyira nagy szó, könnyű megérteni: a videojáték-lokalizáció a játékkiadás egyik rettenetesen költséges vállalkozása, és ha olyan, nem sztenderd régióról van szó, mint Magyarország, egyúttal egyik legrizikósabb ötlete is. A honosítás ugyanis drága mulatság, alsóhangon is több millió forintba kerül, és ez sok esetben – mondjuk egy masszív szerepjátéknál – kizárólag a szöveges rész lefordítását jelenti. Ha a feladatok közé a szinkront is fel kell vésni, az minimum megduplázhatja a kiadásokat. Általános iskolai matektudás is elég ahhoz, hogy fogjuk egy játék vételárát, megszorozzuk az eladni kívánt mennyiséggel, majd vegyük ezt büdzsének: ebből kell kigazdálkodni a fordítók és a színészek munkáját, a gyártási költségeket, a marketinget, vagyis mindent, ami csak egy kiadással jár – ugye így már mindjárt világos, hogy a hazai átlagos párezer darabos eladások fényében miért nem jelenik meg olyan sok magyarul kommunikáló játék?





Nemcsak a játék és annak minden webes felülete lett magyar, hanem még a támogatói oldal is, azaz magyarul kérhetünk technikai segítséget.

Az ír szerencse

Azonban kit érdekelnek a dobozos eladások, vagy egyáltalán a hagyományos értelemben vett értékesítés, ha egy alapvetően free-to-play, ráadásul kizárólag online élvezhető játékról van szó, ahol nincs beékelődve a vásárló és a gyártó közé egy disztribútor vagy egy kiadó, és rögtön az alkotók kasszájába érkezik mindennemű bevétel? Többek között ez a szabadság, és persze a League of Legends globális jellegű elsöprő sikere az oka annak, hogy már két éve magyarul beszél a League of Legends.

A munka jelentőségét semmi sem példázza jobban, mint annak nagysága: ahhoz, hogy az első magyar nyelven kommunikáló változat megjelenjen, több mint 230 000 szót és 9600 hangfájlt kellett átgyúrni angolról – közvetlen, szóról szóra való fordításról már csak azért sem lehet beszélni, mert az egész egyszerűen nem működött volna. Hiszen a LoL világában számos olyan szereplő és lore-elem van, amely lefordíthatatlan szójátékból, más kultúrák elemeire való utalásból áll, így ahhoz, hogy ez magyarul is jól szóljon, olyan alternatív ötletekhez kellett nyúlni, melyet egy magyar játékos gondolkodás nélkül meg tud érteni. Így mesékből, filmekből, híres szinkronelemekből sikerült építkezni, sok esetben a közösség hozzájárulásával.

Kiváló példa erre Tristana, aki 2015 elején teljes megújuláson ment keresztül. Érettebb, felnőttesebb hangot kapott, az addigi 32 hangfájlja helyett már 285 soros forgatókönyvet dalolászott, néha szó szerint – a táncolásakor elhangzó sorai egy amerikai katonai indulót mintáztak, Tristana otthonára való kitekintésekkel, ezt pedig egész egyszerűen lehetetlen lett volna jól, az eredeti szöveghez 100 százalékosan hűségesen lefordítani. A megoldás? A „Fel, fel lövészek” átköltése – a nótát minden gyerek és felnőtt ismeri, az új szöveg révén mégis sikerült egy maximálisan League of Legends- és Tristana-kontextusba helyezni.

Játssz velünk!

És ha ez egy rettentő ötletes, kreatív megoldás volt, akkor vegyük azt is számításba, hogy Tristanán kívül még több mint 100 másik League of Legends hérosz létezik, és egy olyan játékról van szó, amely nem csak, hogy szó szerint hétről hétre változik, de gyakorlatilag egy szolgáltatásként működik, olyan járulékos, folyamatos fejlesztésre, karbantartásra, és persze honosításra szolgáló elemekkel, mint a hivatalos weboldal, a fórum, az ügyfélszolgálat, a piactér, és persze az egyre erősödő videós tartalom.

A League of Legends ezen ökoszisztémája persze ahhoz is jó, hogy az általában rendre széthúzó közösséget egy egésszé kovácsolja össze. A közös nyelv és az ebből születő társalgás révén született meg a számtalan hazai League of Legends rendezvény, a meccsközvetítések, a casterek, és persze a Riot hivatalos videótartalmai, mint a „Játssz velünk”, amely egy kéthetente jelentkező stream, ahol néhány szerencsés a magyar Riot-csapattal mérheti össze a tudását, miközben a nézők tippekkel, nyereményekkel távozhatnak a LoL-t illetően.

Egy tippünk nekünk is lenne azoknak, akik valaha is – akár fejlesztőként, akár rajongóként – belevágnának a videojáték-honosításba: akkora szívvel és lélekkel, olyan töretlen kitartással és lelkesedéssel csináljátok, mint ahogy a League of Legends megérkezett Magyarországra! Ennél tökéletesebb lokalizáció ugyanis még soha nem volt, és nagy eséllyel nem is lesz egy jó darabig.

RIOT GAMES INTERJÚ
MAGYAROK AZ ÍREK KÖZÖTT

írta: wilson

Magyar fejlesztőkkel interjút készíteni mindig különleges alkalom, különösen, ha olyan stúdiónál dolgoznak, mint a Riot Games, amelynél híresebb és népesebb csapat kevés van a világon. Ráadásul a Riot európai központjában valóságos magyar kolónia létesült, egyetlen céllal: kiszolgálni és bátorítani az egyre terebélyesebb hazai játékostábort!

Több mint két éve beszél magyarul a League of Legends: hogyan éltétek meg ezt az időszakot? Mennyire volt nehéz a start, és hogy érzitek, manapság mennyire megy gördülékenyen a szekér?

A játék megjelenése óriási kihívás volt mindannyiunk számára. Körülbelül másfél évig készítettük elő a magyar verziót, a fordítások és szinkron csiszolgatásától a megfelelő technikai háttér biztosításáig, a kliensen, honlapon, játékostámogatáson, fizetési módokon keresztül. Érdekes módon a megjelenési dátumhoz közelítve egyre nagyobb lett a kihívás: amíg a kezdeti szakaszban nem számított, hogy épp merre tart a játék, mire abba az állapotba jutottunk, hogy megjelenhet a magyar verzió, egyre inkább szemmel kellett tartanunk a napi kisebb változásokat is. A LoL egyik nagy erőssége, hogy szinte naponta érkeznek új tartalmak, kéthetente pedig egy nagyobb frissítésen is átmegy a játék. Az utolsó pár hónapban, a fejlesztés befejezése alatt a magyar verzióval is fel kellett vennünk ezt a tempót. Emlékszem, a honlapon és a fizetési módokon végeztük az utolsó simításokat, de közben folyton figyelnünk kellett arra is, hogy ne maradjunk le a rengeteg új tartalommal szemben sem. Nem volt egyszerű, rengetegszer dolgoztunk az irodában hajnali 1-2-ig, a végső megjelenés pedig egy 20 órás maraton után, körülbelül reggel 6-kor érkezett meg. Nekem ez életem egyik legnagyobb élménye volt, rengeteget tanultunk belőle.

Mi volt eddig a legemlékezetesebb pillanat a magyar League of Legends kapcsán?

A játék már több mint két éve hivatalosan is jelen van Magyarországon, és egészen hihetetlen, de már azt is elmondhatjuk, hogy saját történelme van. A közösség több tagjával is szoktunk beszélgetni arról, hogy anno hol kezdték és most hol vannak; a kezdetek óta rengeteg lelkes játékosból lett profi szervező, akik nagyobb márkákkal dolgoznak együtt, különféle rendezvényekkel járják az országot vagy épp mozikkal tárgyalnak. Megalakult a Magyar LoL TV is, ami Magyarországon a legprofibb esport kommentátori kezdeményezés, de bárhol Európában is simán megállná a helyét. (Interjúnkat a a LoL TV alapítójával a 32. oldalon találod – a szerk.)

Közben rengeteg emlékezetes dolog is történt, ami méltón kerülne be a játék magyar történelemkönyvébe, ha lenne ilyen. Már maga a megjelenés is örökre emlékezetes marad számunkra. Emlékszem, az alfa megjelenés előtt néhány héttel egy amerikai kolléga véletlenül behúzta a magyar kiválasztó hangokat az aktuális verzióba, így bárki meghallgathatott egy sort az összes hőstől. Óriási, felfokozott érdeklődés övezte már ezt a kiszivárgást is.

Hihetetlen jó visszagondolni az elmúlt két évre, és rádöbbenni arra, hogy a játéknak saját történelme van Magyarországon. Emlékszem, a Syma csarnokban óriási érzés volt először bemondani a mikrofonba, hogy „Szia, Magyarország!”.

Vagy a pillanat, amikor a Unicorns of Love Vizicsacsival a fedélzetén 2-0-ról 3-2-re fordított a Millenium ellen, és bejutott az Európai Bajnokok Ligájába, azaz az LCS-be. Közben persze a kisebb rendezvények, mint mondjuk a palatinuszos medencés bulik is nagy élményekkel szolgálnak, de bármilyen más rendezvényen, streamen vagy fórumon is nagyon jó dolog találkozni a játékosainkkal. Reméljük, a jövőben is még sok-sok meghatározó pillanat lesz!

Elképesztően sokszor jártok haza, hogy személyesen is koordináljátok a legnagyobb LoL-eseményeket, sőt még résztvevőként is beugrotok néha. Hogy bírjátok ezt a tempót? Mennyire általános ez a Riotnál, hogy egy adott régió felelősei ilyen aktívan szerepelnek a hazájuk színterén?
Járnánk mi többet is haza, ne viccelj! Gondolj bele, a League of Legends egy csapatjáték, nincs is Single Player módja. A játék kizárólag a közösségre épül, arra viszont nagyon. Óriási, amit a játékosok világszerte művelnek, a különféle találkozókon, képregényeken, bulikon, beöltözéses rendezvényeken, versenyeken keresztül. Szerintünk minden európai ország valahol hasonló gondokkal küzd: több száz, esetekben több ezer kilométerről kell a fenti kezdeményezéseket támogatni, segíteni. A pozitív interakció nem csak a League of Legendsben, hanem magában a nagybetűs életben is egy nagyon fontos dolog, úgyhogy bár tényleg kicsit sokat vagyunk repülőn, néha kicsit el is fáradunk, de a nap végén mindig azt mondjuk, hogy megérte.

Illaoi megszólaltatásához elég unortodox megoldást választottatok, hiszen nem profi szinkronszínész, hanem az Irie Maffia énekese kölcsönözte a hangját. Honnan jött az ötlet? Hogy zajlott a folyamat? Milyenek voltak a visszajelzések?
A hősök honosítása során mindig arra törekszünk, hogy az új jövevényt a lehető legközelebb hozzuk a játékosok szívéhez. Az egyik megbeszélésen hozta fel az ötletet FlyMojo, miszerint lehetne az Irie Maffia énekese Illaoi hangja. Egyből mindenkinek beugrottak az ismertebb számok az együttestől és gyorsan párosítottuk is a hangot az új hőssel. Szerelem volt első hallásra! Biztosan voltunk benne, hogy aki ilyen módon tud „játszani" a hangjával, annak nem fog gondot okozni a szinkronizálás sem.

Amikor a Riot felújít egy karaktert, elképesztő munka szakadhat a ti nyakatokba is. Mennyi ideig tart a ti oldalatokon egy-egy ilyen felújítás? Milyen kihívásokkal találjátok szemben magatokkal?
Egy-egy hős felújítása és frissítése legalább annyi munkával jár, mint egy teljesen új hős elkészítése. Poppy, Shen vagy Ryze frissítése esetében konkrétan új hősök születtek teljesen megújított képességekkel, kinézettel és háttértörténettel karöltve. Ilyenkor ugyanazokon a folyamatokon kellett átesniük a frissített hősöknek mint a friss és ropogós új barátaiknak. Más esetekben, mint például a nemrég sorra került mágus frissítés során a játékbeli képességeket helyeztük előtérbe. Itt azt szerettük volna elérni, hogy kisebb változtatások segítségével aktualizáljuk az adott hőst a játék jelenlegi egyensúlyába. A fő célunk a hősfrissítések során a karakterek játékstílusának a kihangsúlyozása és a személyiségeik elmélyítése. A legnagyobb kihívást a hősök frissítése során talán az jelenti, hogy ne okozzunk csalódást játékosainknak, akik szívéhez kifejezetten közel állt egy adott karakter. Ilyenkor igyekszünk olyan irányt találni, ami érdekesnek és szórakoztatónak bizonyulhat mind az új és régi motoros játékosaink számára egyaránt.

Mi a Riot, vagyis inkább a saját véleményetek az eddig elért eredményekről? Megérte a masszív befektetés és a folyamatos támogatás? Hogyan teljesít a magyar verzió?
Látjuk készültetek, ez megint egy nagyon jó kérdés! Ezt a témát nagyon sok oldalról meg lehetne közelíteni, de a lehető legőszintébben csak annyit tudunk mondani, hogy amíg minden rendezvényen, amire ellátogatunk, azt kell tapasztalnunk, hogy nem tudunk leülni megnézni egy meccset, mert tele van a nézőtér, addig mindenképpen úgy gondoljuk, hogy igen. A hazai közösség aktivitása töretlen!

Merre tovább? Mire számíthatnak a hazai League of Legends játékosok a jövőben a magyar Riot-csapattól?
A jövőben mindenképp szeretnénk fejleszteni a hazai esportot. Emlékszem, amikor kisgyerekként barátaimmal a külföldi rendezvényeket néztük, és arra gondoltunk, milyen kár, hogy itthon nem lehet profi esportolónak lenni. Mi hosszú távon ezt most meg szeretnénk valósítani a Magyar Elit Bajnoksággal. Persze ajtóstul nem lehet a házba rontani, ez egy szép lassan, évről évre felépített koncepció lesz.

PC GURU WEBSHOP

SHOP.PCGURU.HU

Ajánlatunk 2016.10.01-től a készlet erejéig, illetve visszavonásig érvényes. Az itt szereplő árak 27%-os áfát tartalmaznak. A feltüntetett árak jelentős árfolyamingadozás esetében változhatnak, ezért az árváltozás jogát fenntartjuk. Az ebből eredő károkért a Skorpió Print Kft. felelősséget nem vállal. A hirdetésben ábrázolt dobozképek illusztrációk, a kiküldött termékek borítója ezektől eltérhet. Vásárlási információk (http://shop.pcguru.hu/vasarlasi_informaciok), Általános szerződési feltételek (http://shop.pcguru.hu/aszf) és Garanciális feltételek (http://shop.pcguru.hu/garancia) a webshopon olvashatók.

MAFIA III

PC	XONE	PS4
14.990 Ft	21.990 Ft	21.990 Ft

BATTLEFIELD I

PC	XONE	PS4
14.990 Ft	21.990 Ft	21.990 Ft

TITANFALL II

PC	XONE	PS4
14.990 Ft	21.990 Ft	21.990 Ft

WORLD OF WARCRAFT: LEGION

2016 őszén érkezett a World of Warcraft hatodik kiegészítője, mely a Legion címet kapta. Az alapsztori szerint visszatér a Burning Legion; ez az eddigi legnagyobb démoni fenyegetés, ami a világot veszélyezteti, így minden hősnek toppon kell lennie ahhoz, hogy győzedelmeskedni tudjon.

PC
10.499 Ft

CALL OF DUTY INFINITE WARFARE

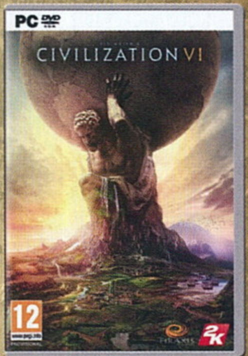
PC	XONE	PS4
14.990 Ft	16.990 Ft	16.990 Ft

SKYLANDERS IMAGINATOR

PS4	PS3	XONE	X360
18.499 Ft	17.499 Ft	18.499 Ft	17.499 Ft

SID MEIER'S CIVILIZATION VI

Az eredetileg a legendás játéktervező, Sid Meier által létrehozott Civilization egy körökre osztott stratégiai játék, melyben egy olyan birodalom létrehozása a célod, amely ki tudja állni az idő próbáját. A több évtizede futó sorozat hatodik része még több kihívást tartogat a megrögzött stratégáknak.



PC
17.999 Ft

FIFA 17

PC, X360	PS3	XONE, PS4
14.499 Ft	14.490 Ft	17.990 Ft

ESPORT

AZ ESPORT VILÁGÁBAN MEGKERÜLHETETLEN ÓRIÁS A LEAGUE OF LEGENDS, AZ ELKÖVETKEZENDŐ OLDALAKON PEDIG A JÁTÉK PROFI KÖRÍTÉSÉRŐL OLVASHATTOK ÉRDEKESSÉGEKET, ALAPVETŐ INFORMÁCIÓKAT. A VILÁGBAJNOKSÁG RÉSZLETES BEMUTATÁSÁN TÚL A MAGYAR BAJNOKSÁGRÓL IS SZÓT EJTÜNK, VALAMINT INTERJÚKAT OLVASHATTOK NÉHÁNY PROMINENS HAZAI LOL-OSTÓL.

A TARTALOMBÓL:

- PIERCE INTERJÚ
- A LOL MAGYAR ARCAI
- MAGYAR BAJNOKSÁG
- MI FÁN TEREM A LOL VB?

LEAGUE OF LEGENDS, A JÁTÉKOK VILÁGBAJNOKA!

írta: MyNameIsDiana

LEAGUE OF LEGENDS: AZ ESPORTOK VILÁGBAJNOKSÁGAINAK VILÁGBAJNOKA. HOGYAN SIKERÜLT EZT ÖSSZEHOZNIA A RIOT GAMESNEK VISZONYLAG RÖVID IDŐN BELÜL AZ EGYRE ERŐSÖDŐ KONKURENCIA ELLENÉRE? FOGJATOK EGY BÖGRE KAKAÓT ÉS KÉSZÍTSÉTEK BE A CHIPSET, MERT MESEDÉLUTÁN KÖVETKEZIK.

Akkor kezdjük egy kis történelem leckével! Brandon „Ryze" Beck és Marc „Tryndamere" Merrill 2006-ban megalapított egy független játékfejlesztő céget, majd 2008-ban bejelentették a League of Legends: Clash of Fates megjelenését, ami végül csak simán League of Legends néven lett elérhető 2009. október 27-én. Az elképzelésük, hogy egy Dota alapokra felépített, de könnyebben játszható játék meghódíthatja a világot, több befektetőnek is tetszett, akik rengeteg pénzzel támogatták a projektet. Mára bőven kiderült, hogy ennek a két embernek a víziója igen hamar felülmúlta a várt számításaikat: a 2014-es világbajnokságot élőben 40 000 ember nézte végig a szöuli Sangam Stadiumban, a 2015-ös világbajnokságra pedig online 36 millió (!) ember volt kíváncsi. Ez a jelenlegi esportban rekordnak számít.

Világbajnokságok, számokban

Az első világbajnokságot a 2011-es nyári Dreamhacken tartották meg Svédországban 100 000 dolláros (több mint 27 millió forint) összdíjazással és 50 000 (13,7 millió forint) dollár fődíjjal, amit a Fnatic vihetett haza. A második VB már Los Angelesben kapott helyszínt 2 millió dollár összdíjazással, ami akkor rekordszintűnek számított az esportban, és amiből 1 millió dollárt a Taipei Assassins csapata tudhatott magáénak a végső győzelem után. A játék a második szezonjában is rekordokat döntött nézettségben, aktív játékos bázisával és a kiosztott nyereményeivel. Összesen 12 csapat vett részt az eseményen, ahol a 12. helyezett csapat is 25 000 dollárral (6,8 millió forint) lett gazdagabb. 8 millió ember kattintott rá az interneten, a legmagasabb egyszerre megtekintő nézőszám pedig elérte az 1.1 milliót a döntőnél. A harmadik szezonzárót ismét Los Angelesben rendezték meg. A Staples Center épületében tartott finálén az SK Telecom

> ***TAVALY 36 MILLIÓAN NÉZTÉK A LOL VILÁGBAJNOKSÁGOT. EZ MIND A MAI NAPIG REKORDNAK SZÁMÍT AZ ESPORTBAN.***

Az SK Telecom T1 igazi sztárcsapat, tagjai többszörös League of Legends világbajnokok. Tavaly is ők vihették haza a legjobbnak járó trófeát.

A League of Legends világbajnokságot akkora érdeklődés övezi, mint egy fizikai sport VB-t. Külön stadionok is épültek, kiszolgálva a tömeget.

T1 3-0-s győzelemmel döngölte földbe a Royal Club csapatát az 1 millió dolláros fődíjért a 2 050 000 dolláros összdíjazásból. A Summoner-kupáért 14 csapat szállt ringbe, a rendezvényen pedig olyan szponzorok léptek képbe, mint az Alienware, a Logitech vagy az American Express. A negyedik világbajnokság Szöulban volt, ahol 16 csapat indult a szokásos 1 millió dollárt megcélozva, ami végül a Samsung Galaxy White csapatához került. Az Imagine Dragons nevű zenekar külön himnuszt írt az eseményre Warriors címmel, amit rengetegen kívülről fújtak a 45 ezer férőhelyes Sangam Stadiumban. A meccseket 40 hivatalos partner közvetítette 19 különböző nyelven szerte a világon. A döntőre 27 millió ember kapcsolódott be, a legnagyobb jelenlegi nézőszám pedig elérte a 11 milliót. Mi ez, ha nem siker? A 2015-ös világbajnoki címet és az

1 millió dollárt ismét az SK Telecom T1 csapata szerezte meg a résztvevő 16 csapat közül a berlini Mercedes-Benz Arenában. A VB finálé csúcs nézőszáma 14 millió megtekintő volt.

Na de mégis miben áll a Riot Games sikere?

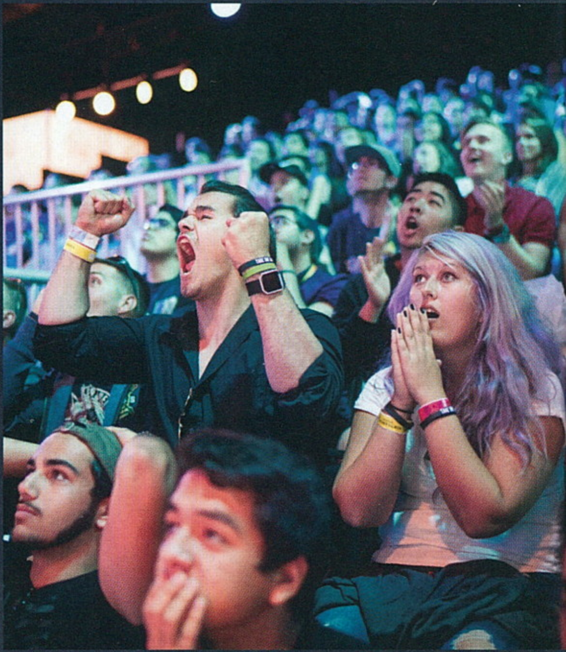
Azt hiszem, nem fogok senkinek újat mondani a marketing fontosságát hajtogatva. Igen, a két alapító nem állt le az első rekordnál, ők visszafektettek mindent a játékba, hogy tovább tudják fokozni az érdeklődést. A folyamatos promóciók vonzzák a tömeget. Rengeteg verseny zajlott le az elmúlt években, a Riot Games az egyéni kupaszervezőket is támogatja biztos RP nyereménynyel, amiért már megéri elindulni, az ingyen hőskinézeteket mindenki szereti. A játék folyamatos grafikai fejlesztése,

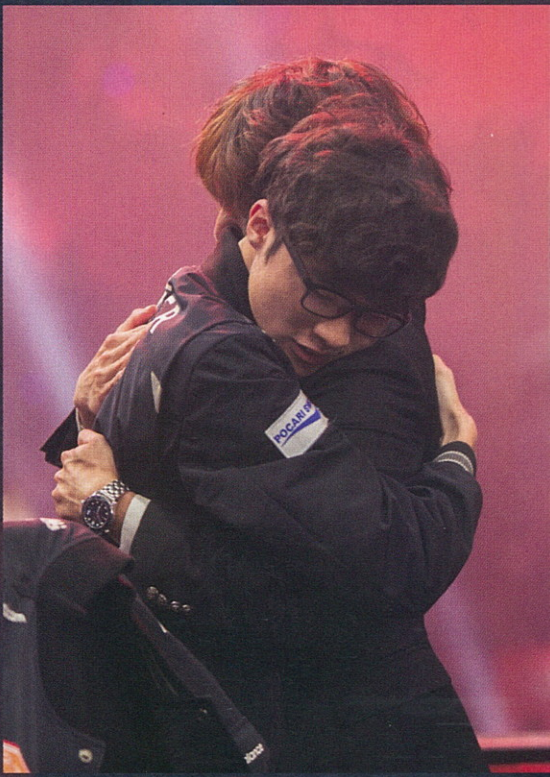
a fokozatos könnyítés szezonról szezonra ismét az új játékosoknak kedvez. Az más kérdés, hogy a régi játékosok ehhez mit szólnak, de miért érdekelne ez bárkit is, ha közben már egyetemek indítanak esport szakot, egyetemi League of Legends kupákat szerveznek, külön esport képzéseket kaphat a fiatalság. Olyan kultúrát, közösséget sikerült létrehozni, amely egyre jobban fenntartja az érdeklődést, hiszen ki ne akarna havi szinten több ezer eurós fizetést kapni azért, hogy játszik a kedvenc játékával. A profi játékosok celebekké váltak, van, aki ebből még plusz jövedelmet tud kovácsolni más forrásokból is, és ez rengeteg gyereket motivál. Persze a világbajnokságon nem véletlenül az ázsiai országok teljesítenek a legjobban. Náluk a napi 12, de inkább 15 óra gyakorlás, és kötelező testedzés a szerződés része, míg például az európai játékosok 4-5, nagyon maximum 7-8 órát foglalkoznak a játékkal. És persze a gyakorlás minősége sem mindegy, ezért a világbajnokság előtt már az európai és amerikai játékosok is elutaznak, általában Koreába bootcampelni, hogy jobb ellenfelek ellen tudjanak edzeni. Külső szemmel nagyon kecsegtető lehet ez a karrier, de igazából nem könnyebb, mint egy hagyományos munkahely, sőt talán nagyobb stresszel is jár, hiszen komoly tétje van a mérkőzéseknek. Nem mindegy, hogy 1 millió vagy 25 000 dollár kerül szétosztásra a csapatnál.

ÁZSIÁBAN A PROFI JÁTÉKOSOK NAPI 12-15 ÓRÁT GYAKOROLNAK. EZ EURÓPÁBAN ÉS AMERIKÁBAN ÁTLAGOSAN 4-5 ÓRA.

Amit viszont megint csak jól csinál a Riot Games, az az arra alkalmas régi profi játékosok visszaépítése a közvetítésekbe, mint kommentátorok és/vagy elemzők. Krepo az egyik személyes kedvencem, és az ő története kiválóan bemutatja,

A profi játékosok éppúgy készülnek egy-egy mérkőzésre, mint az olimpikonok: mind fizikailag, mind szellemileg a maximumot kell hozniuk!





hogy a riotos arcokkal dolgozni egy álom. Segítenek mindenben, amire szükséged van a gyors fejlődéshez, hogy azzá tudj válni, akire szükségük van, ha te is szeretnéd. Egy-két fiatal már olyan szinten megalapozta most a jövőjét ebben az üzletágban, hogy még neki sincs róla fogalma, milyen előnyre tett szert ezzel. A Riot Games, mint munkáltató, jelenleg a világ egyik legkiemelkedőbb helyét foglalja el a ranglistán. Minden céges cselekedetük előremutató, tudatos, és éppen ezért hihetetlen gyorsan fejlődött az elmúlt pár évben. Példaértékű. A játék egy márkává nőtte ki magát, amit a fél világ ismer, még ha nem is vezeti már a világbajnokságon megnyerhető pénz toplistáját. Az embereknek elég az, hogy ez a játék folyik a csapból is. Könnyebben megtanulható, mint a Dota, kellemes szórakozást biztosít. Amennyiben van már alapfogalmunk a játékmenetről, akkor a közvetítések a kommentátorok átélésével sokszor élvezetesebbek, mintha egy átlagos sporteseményt néznénk. Arról nem is beszélve, hogy az egyes világbajnokságokra már lassan többen kíváncsiak, mint konkrétan az olimpiára. De kérdés, hogy ez meddig elég?

A jövő kérdései

Az utolsó szezonban különös dolgok történtek a Riot háza táján,

A VB-győzelemért járó Summoner-kupa a lolosok legnagyobb álma. De csak kevesen lesznek profik: tavaly csupán 16 csapat versenyzett érte.

leginkább a döntések terén. A 6. szezonban rengeteg lényeges változás történt a játékban. Új alapokra helyezték a rangsorolt mérkőzések rendszerét, behozták a hősmesterséget (ami azt jelenti, hogy egy adott hőssel pontokat lehet szerezni, ha jól teljesítünk vele, illetve jutalmakat is kaphatunk már a hextech ládanyitásnak köszönhetően) és a hextech kraftolást (hőskinézeteket szerezhetünk vele akár ingyen is, ha ügyesek vagyunk a meccseken). Egy olyan rendszert próbálnak felépíteni, ahol gyorsabb mérkőzéseket lehet lebonyolítani, és több hangsúlyt fektetnek a csapatszellemre, illetve próbálják kiküszöbölni a negatívan viselkedő játékos bázist ezek által.

Ezt persze rengetegen a saját előnyükre fordították a szezon elején, könnyebben szereztek rangokat, ha csapatként jelentkeztek rangsorolt játékra, és volt velük jobb játékos is. Míg az előző szezonokban könnyű volt egyedül mászni a ranglétrán, ha valaki elég jó volt, ezt most ellehetetlenítették ezek a változtatások. Mi több, a mostani profi játékosok szerint egyedül már szinte nem is érdemes rangsorolt mérkőzéseket játszani, mivel régen presztízskérdés volt, hogy kinek mi a rangja, amit egyedül ért el, mára pedig szerintük akárki feljuthat, ha kap segítséget a társaitól. A meccseket összerakó rendszer randomsága miatt pedig rengetegszer előfordult, hogy 5 egymást ismerő játékos, aki rendelkezett kommunikációval, olyanok ellen játszott, akik mondjuk hárman ismerték egymást, és a másik kettő pedig random volt. Nyilván ez legtöbbször az 5 fős teljes csapatnak fog kedvezni. Szóval ennek köszönhetően rengeteg játékos fellázadt a rendszer ellen, voltak profi játékosok, akik abba is hagyták a rangsorolt játékot, és csak csapatszinten, illetve versenyszinten játszanak már tovább. Ennek pedig könnyen az lehet az eredménye, hogy a hatodik szezon zárása utáni világbajnokság már nem fog olyan számokat produkálni, amilyeneket eddig. De ne legyen igazam! Jó lenne, ha találna a Riot Games társulata megfelelő megoldást, hogy véghez tudják vinni az új terveiket, de ne a régi játékosok elvesztésével.

MIKOR EZT A MAGAZINT OLVASSÁTOK, MÁR TART AZ IDEI VILÁGBAJNOKSÁG. EZÚTTAL AMERIKÁBAN RENDEZIK.

A 2016-os világbajnokságot ismét Amerikában tartják, a selejtezők szeptember 29-én indultak, hétről hétre másik városban tartják őket (San Francisco, Chicago, New York), majd a végső összecsapásra megint Los Angelesben kerül sor. Vajon idén sikerült európai csapatnak eljutni a döntőig? Bárhogy is legyen, kövessétek az eseményeket, mert a szórakozás garantált!

Nincs profi sport sajtótájékoztató nélkül. A csapatok ilyenkor a menedzsereikkel együtt válaszolnak a néha kínos újságírói kérdésekre.

ÉRDEKESSÉGEK az eddigi VILÁGBAJNOKSÁGOKRÓL:

Jang Gun Woong-ot, az Azubu Frost játékosát 30 000 dollárra (8,2 millió forint) büntették meg a negyeddöntő alatt, mivel a játékos hátra tekintett a kivetítőre, meccs közben, ami tilos!

A 2013-as VB döntőjére egy órával a jegyárusítás megkezdése után elkelt az összes jegy.

Az SK Telecom T1 csapata, amely a 2015-ös világbajnok, a csoportkört teljesen veretlenül végezte el, első vereségét pedig a döntőben kapta a KOO Tigerstől, akiktől végül 3-1-re kaptak ki.

Az SK Gaming egyik játékosa, Dennis „Svenskeren" Johnsen a 2014-es rendezvényen 2500 dolláros (686 ezer forint) büntetést kapott, és eltiltást a csapata első 3 meccsétől, mivel rasszizmussal fűszerezett poénjaira és az accountja átnevezésére (TaipeiChingChong) senki nem volt vevő.

Az amerikai Team SoloMid csapata az egyetlen csapat, amely eddig minden világbajnokságon részt vett.

A második világbajnokságon többször is megszakadt a helyi kapcsolat az arénában a negyeddöntőknél, ezért el kellett halasztani a további mérkőzéseket pár nappal későbbre. Tehát igaz, hogy a legjobbakkal is előfordul!

Hai „Hai" Lam, a Cloud9 játékosa az 5. világbajnokságon, a csoportkörük utolsó napján Párizsban bemutatott egy ellenfelének, amiért 500 eurós (155 ezer forint) bírságot kellett fizetnie.

A 2012-es világbajnokságot több top team is kihagyta (Fnatic, Azubu Blaze), helyette az IGN által szervezett Profi Ligára jelentkeztek, amit akkor a nem hivatalos, de igazi világbajnokságnak tekintettek.

NAGYON SÚLYOS MINDEN SZÓ, AMIT AZ EMBER MOND, FŐLEG, HA HIBÁS

INTERJÚ PIERCE-SZEL, AZAZ NÉMET ÁKOSSAL

írta: MyNameIsDiana

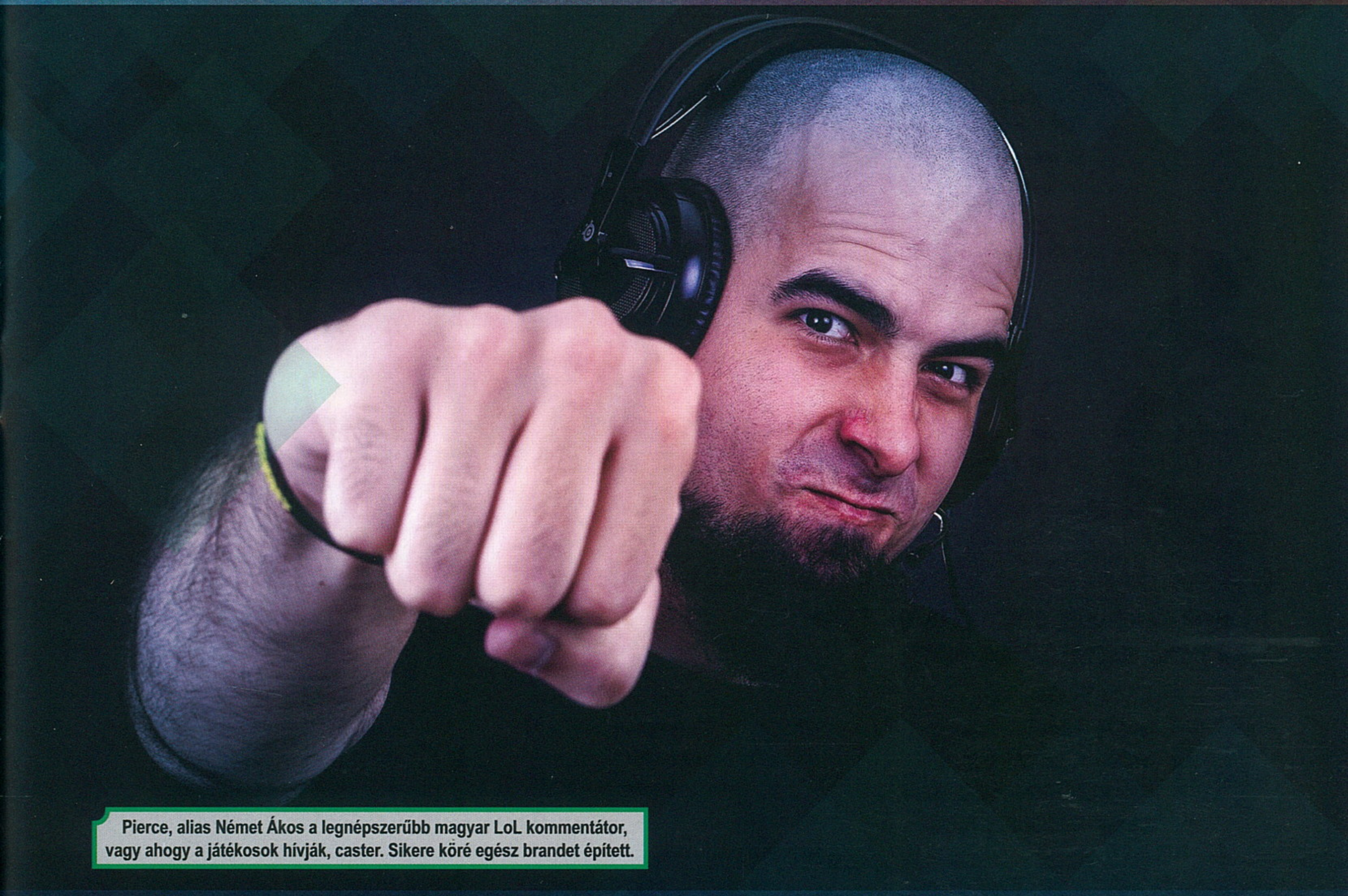
NÉMET „PIERCE" ÁKOS A MAGYAR LEAGUE OF LEGENDS-SZCÉNA EGYIK ELISMERT IKONJA. A LEGNAGYOBB RENDEZVÉNYEKET KOMMENTÁLJA, A MAGYAR LOL TV ALAPÍTÓ TAGJA, JÁTÉKOS, STREAMER ÉS A KÖZÖSSÉG KEDVENC MÉM-ALAPANYAGA. MI PEDIG MOST KIFAGGATJUK!

Ha jól emlékszem, a karriered streameléssel kezdted. Hogyan jutottál onnan az LCSHU / Magyar LoL TV-ig?
Igen, ez való igaz, a saját meccseim streamelésével kezdtem, a magam és baráti köröm szórakoztatásáért. Úgy voltunk vele, felvesszük, aztán egy jót kacagunk rajta utólag. Kis idő elteltével magától kialakult egy nézőközönség, és talán az újdonság erejével hatott akkor, 6 éve, de elég sok embert nevettettünk meg vele.

Volt később egy Nightcup a League of Legends Hungary oldalán, amellyel felkerestek, hogy meg kéne próbálni valamit alápőfékelni, és az tényleg az a kategória volt. Akkor még Magyarországon senkinek sem volt világos, milyen esport kommentátornak lenni. Amit akkor én csináltam, szintén nem volt annak nevezhető, de megpróbáltam. Elkezdtem gyakorolni utána, és egészen addig ment a magyar kupák folyamatos követése, közvetítése, hogy pikk-pakk eltelt 3 év, majd a Riot Games bevonulása Magyarországra lett a fordulópont, hisz az akkori lokalizációs rendezvény egy meccset is tartogatott magában, melyre képzést kaptunk a társammal, Fontos Dániel „Arwyll"-lal Dublinban.

A képzéssel rohamosan, kétszer-háromszor gyorsabban fejlődtem, és a mai napig közel 3400 meccset néztem végig, egyedül, társammal, társaimmal. Baromi soknak tűnik ez, egy éven keresztül majdnem napi 10 óra. Persze ezt jó pár évre szét kell osztani. Viszont a kellő tudást megszerezve már saját csapatot toboroztunk, mielőtt Arwyll külföldön, az anyacégnél kapott álláslehetőséget. Gyorsan felvettünk új embereket, akiknek a tudás gyakorlatban való elsajátítása már „gyerekjáték", hisz az ösvényt kijártuk nekik.

Mennyi idődet teszi ki ez az egész LoL körül forgó munkakör? Jelenleg „csak" ebből élsz?
Egyértelmű, hogy ott még nem tartunk, hogy ebből meg lehessen élni. Hazudni nem fogok, csurran-cseppen, főleg külföldről



Pierce, alias Némét Ákos a legnépszerűbb magyar LoL kommentátor, vagy ahogy a játékosok hívják, caster. Sikere köré egész brandet épített.

és a rendezvényekből, de ez egyrészt ritka, másrészt rendszertelen. A csapatból mindenkinek muszáj mást is csinálnia, így nekem is. Egyelőre tehát nem megy ez az egész „full yolo"-ban de érződik, hogy ez nincs messze. Ha az emberek, cégek rákapnak, és látják azt, hogy mi miért érheti meg, számunkra is kialakulhat egy megfelelő támogatási, szponzorálási rendszer, hisz nagyon erős a reklámértékünk.

Hogyan oszlanak meg a napjaid? Stream, kommentátorkodás online, offline?

A napjaim... Hehe. Évente 1 hét szabadságom van, amit a Balatonon szoktam tölteni, azonkívül az összes többi nap e körül forog. Nem mindig érződik, és nem mindig látszódik, de tudom, érzem, hogy ez továbbra is kifizetődő lesz. Ha csak az elmúlt 6 évre nézünk vissza, folyamatosan látni javulást, értékeket, visszajelzéseket, szeretetet, tiszteletet és megbecsülést. A mérték persze nem mindig azonos az előbb felsoroltaknál, de sosem mondhatom azt, hogy felesleges. Mindig van valami, ami miatt újra és újra még elszántabb vagyok. Ehhez persze embertelen alázat és csőlátásos elhivatottság szükséges. Én meg ebben mindig is nagy beteg voltam. Ha valamit a fejembe veszek, és látok rá pár százalék esélyt, akkor nincs megállás, megcsinálom.

HA VALAMIT A FEJEMBE VESZEK, ÉS LÁTOK RÁ PÁR SZÁZALÉK ESÉLYT, AKKOR NINCS MEGÁLLÁS, MÍG MEG NEM CSINÁLOM!

Milyen gyakran vesztek be új kommentátort az LCSHU-ba, illetve milyen folyamatokon kell átmennie az illetőnek a felvétel során? Azaz milyen tulajdonságokkal kell rendelkeznie egy jó esport kommentátornak?

Évente szeretnénk megtartani a vérfrissítés jogát. Ami miatt ezt kitaláltam, az szimplán az, hogy a meglévő csapattagok is érezzék az új erő érkezését és versenyszellemét, egymást motiválják és erősítik majd egy egészséges versenyben. És persze a nézők. A nézők nagyon fontos szerepet töltenek be, hisz nélkülük semmi sincs. Ők is szeretik a változást, az új dolgokat, amelyeket az új emberek érkezése hozhat magával.

Egy jó esport kommentátornak az alapvető tiszta beszédkészségen kívül másra nem nagyon van szüksége. A megfelelő képzésünk, tudásunk, amit bármikor, rövid időn belül (3-6 hónap) át tudunk adni egy új tagnak, nagyon gyors és sikeres éveket

Pierce állítja: a jó kommentátor elég, ha beszélni tud, minden más készség tanulható. A kiejtés és a spontaneitás azonban elengedhetetlen.

garantálhat neki ebben a szakmában. Egy kikötésünk szokott lenni: máshol ne vállaljon ilyet.

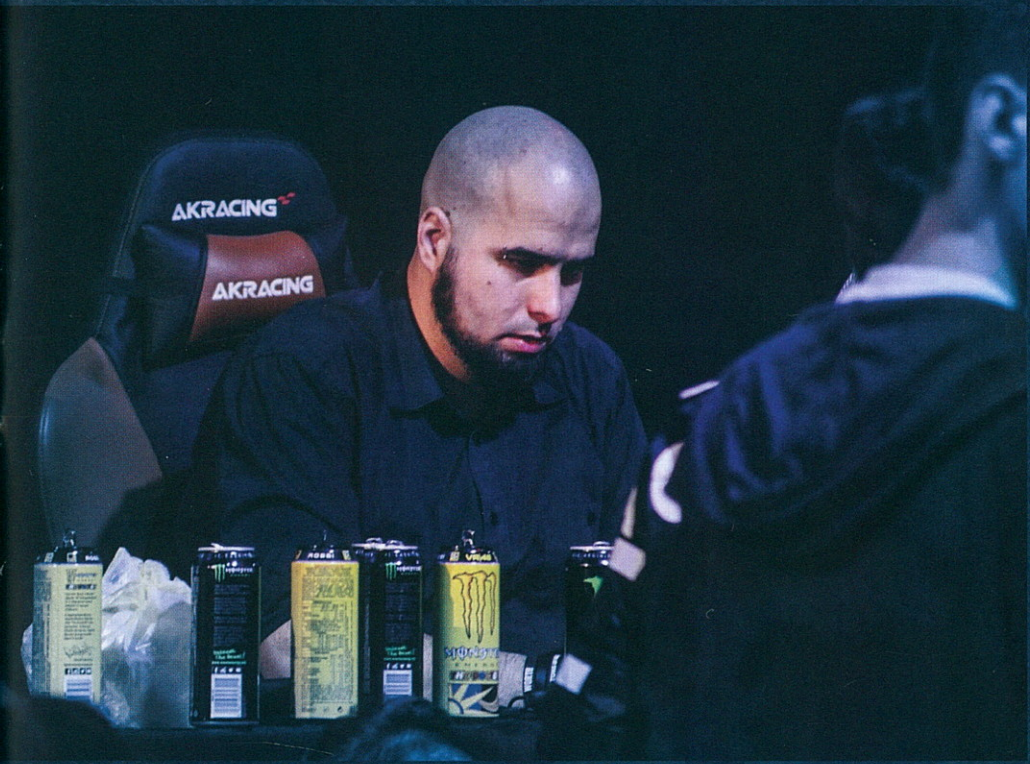
A csapategység megőrzése a legfontosabb, hisz Magyarország híres arról, hogy belülről robbantják fel magukat a társaságok, csapatok és sorolhatnám. Ezt mi is tudjuk, hogyha belülről jók vagyunk, alázattal és tisztességes hozzáállással mi csak jobbak lehetünk, és nem fogunk a Dunával együtt lefolyni.

Nehéz ilyen embereket találni? Egyáltalán milyen a jelentkezési arány?
Ilyen embereket alapvetően nehéz találni, és nem azért, mert nincsenek, hanem mert nincs elég önbizalmuk. Én tudom, milyen izgulni. Sokszor léptem fel anno zongorázással is, álltam már ki egész iskola elé, mondani két mondatot, de már minden karcolt a gatyámban, ha elindultam a mikrofon felé. Ezt nagyon jól tudtam a régi társamról, Arwyllról is. Izgul az ember, ez teljesen normális!

Azok a jelentkezők a legjobbak, akik elfogadják magukat, és megbékélnek a saját személyükkel, és magabiztosan jelentkeznek, le tudják gyűrni a gombócot. Tudjuk, hogy volt, akinél a felénk vetített szeretete, és akár a tisztelet miatt is alig bírt megszólalni, de mi lesz akkor, ha több ezren hallgatják? És akár minden mondatát már tényként kezelik a nézők? Nagyon súlyos minden szó, amit az ember mond, főleg, ha hibás. A hitelesség megőrzése miatt a lámpaláz nem megengedett ebben a szakmában. Le kell gyűrni nagyon hamar, amiben mi is tudunk segíteni, de ahhoz először a saját értékeit kell elfogadnia az embernek, és ha a jelentkezőt Lacinak hívják, akkor mi Lacival akarunk beszélni, nem pedig Lacikácskával.

HA STREAMELSZ, VAGY NAGYON JÓL JÁTSZD MEG MAGAD, VAGY TELJESEN MAGADAT ADD! MÁSKÉNT NINCS ÉRTELME.

Mit gondolsz a magyar streamerekről, TwitchTV-ről, mint lehetőség? Na és a magyar LoL-streamerekről külön?
A magyar streamerek egytől egyig katasztrofálisak, 7-10 stream van összesen, amelyiknek értéke van. Ez a nézőszámokon is látszódik. Vagy nagyon jól játszd meg magad, vagy teljesen magadat add! Ezek miatt vannak főleg ekkora rések. Van 200 darab streamer 5 nézővel, meg 10 kiemelkedő. A TwitchTV-ben van lehetőség, ez egy platform. Külföldön emberek ebből élnek, mert



streamelnek több ezer néző előtt. Van lehetőség, csak fel kell nőni ahhoz a feladathoz, hogy ne szenvedve streamelj, hanem élvezd, ezért én azt ajánlom, adja az ember magát, azt nem kell megjátszani, nem fárasztó, és hiteles marad! A magyar LoL-streamekből van 1000, de csupán négy olyat ismerek, amelyik tovább nézhető, mint 2-3 perc. Ez a csúfos igazság. Emberek azért kezdenek el streamelni, mert „Úúú! Én is olyan akarok lenni, mint azok a nagyok!" Na, ez már rossz kezdés. Kezdjen az ember úgy, hogy „Élvezném ezt csinálni", vagy „Ezt úgy gondolom, meg kell mutatnom", ha ügyes játékos.

Hogyan érzed a jelenlegi magyar esport alakulását? Előremutató dolgok? Mi az, ami nagyon lassítja a fejlődést, illetve visszaveti?
A mai esport szépen zötyög. És azért használom a „zötyög" szót, mert mindenből csak egy van, ami kiemelkedő, mármint az összes esportot érintő témában. Nincsenek versenyszellemek (én ezért is próbálok kialakítani a csapaton belül), mindenki leül a trónjára és örül annak, ami van. Hamarabb akar elvenni dolgokat, mint hogy beleadna. Jelen pillanatban ahhoz, hogy ledolgozzuk a hátrányunkat, a saját agyunkat kell kimosni. Akár a miénket is. Persze ez csak egy szakmai ártalomból származó gondolat, sokféle levesbe

kóstoltam bele az elmúlt 6 évben, ami színtiszta esport téma volt, és ez visszatérő motívum volt mindenhol egyaránt. Ettől eltekintve, úgy gondolom, az esport halad a maga sebességében itthon is. Előremutató dolog meg úgy gondolom, pontosan az új témák érintése, a TV kialakítása, aminek nagyon örültem, hogy végre valaki elkezdte csinálni. Igaz nem úgy TV, mint bármely köztelevízió, de van, aki csak a tudósítással foglalkozik, TV szinten, nem pedig oldal szinten. Nagyon király!

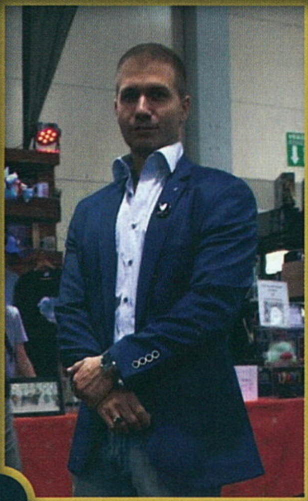
Ilyenekből kell sok, nagyon sok lelkes ember, akik akár saját szabadidejüket TELJESEN feláldozzák a dolgok haladása érdekében. Higgyétek el, minden beleadott perc visszajön. Az élet ilyen. Amikor 1 év múlva valami téma feljön, és te tudod, hogy 1 évvel ezelőtt te ezzel foglalkoztál 3 napot, alvás nélkül, már onnan is tudsz meríteni. És ezek már lerakott dolgok az asztalra! Hajrá magyar esport!

A LEAGUE OF LEGENDS MAGYAR ARCAI

írta: Chocho, Dreamer, MyNameIsDiana

A MAGYAR LEAGUE OF LEGENDS-SZCÉNA EGYÁLTALÁN NEM KICSI, SOKAN VANNAK IDEHAZA, AKIK FOLYAMATOSAN AZON ÜGYKÖDNEK, HOGY EZ A JÁTÉK, EZ AZ ESPORT EGYRE NAGYOBB, ELFOGADOTTABB ÉS JOBB LEHESSEN. STREAMEREK, COSPLAYEREK, MENEDZSEREK ÉS RENDEZVÉNYSZERVEZŐK SZÓLALTAK MEG A PC GURUNAK, HOGY VILLÁMINTERJÚKBAN FEJTSÉK KI, MIKÉNT TALÁLKOZTAK A JÁTÉKKAL, MI MÓDON VÁLTOZTATTA MEG AZ ÉLETÜKET A LOL, ÉS ÚGY ÁLTALÁBAN HOGYAN LÁTJÁK A PROGRAM KÖRÜL KIÉPÜLT HAZAI RAJONGÓI BÁZIS, VAGY ÉPP A MAGYARORSZÁGI ESPORT HELYZETÉT. BEMUTATKOZNAK A LOL MAGYAR ARCAI!

Kövesi Gábor - Wizard



Foglalkozás:
A League of Legends Hungary és GamerEvents alapítója, vezetője

Kicsoda ő a hazai LoL-szcénában?:
A hazai LoL közösség egyik vezéregyénisége, rendezvények szervezője.

Hol érem el?:
http://gamerevents.hu/

http://www.lol-hungary.hu/

Mutatkozz be kérlek az olvasóinknak!
Sziasztok! Gábor vagyok, 28 éves. A kezdetek óta lolozom, volt szerencsém megalapítani a League of Legends Hungaryt és a GamerEventset. Jelenleg főleg esport rendezvények szervezésével és lebonyolításával foglalkozom, valamint próbálok időt szakítani egy kis streamelésre, ami leginkább késő éjjel jön össze.

Hogyan kerültél kapcsolatba a LoL-al, és miért ebbe a játékba fekteted az időd?
Egy gamer oldalon dolgoztam szerkesztőként, amikor felfigyeltem rá. Megláttam a potenciált benne és mások közreműködésével felépítettem a közösséget egy, mondhatni idehaza példátlan méretre. Maximálisan el tudtam merülni a játékban és még a kezdők számára is könnyű volt belerázódni. Ez mára kissé nehezebb lett mivel a játék is összetettebbé vált, de a Riot Gamesnek köszönhetően ez alig érzékelhető az óriási tartalmi növekedés ellenére. A LoL továbbra is kiváló időtöltés akár kezdő, akár haladó legyen az ember és kis odafigyeléssel nem jelent problémát a fortélyok elsajátítása sem.

Hogy látod a LoL hazai helyzetét?
A League of Legends idehaza az évek során stabil, vezető esport játékká vált és hatalmas szerepe volt benne, hogy idehaza ekkorát lendült előre az esport minden tekintetben. Immár évek óta rendezünk LoL-os rendezvényeket: mindjárt itt a nyári LCS Döntő amit a Lurdy Moziban izgulhatnak végig velünk a játékosok, de idén először egy teljes busznyi rajongót viszünk el Krakkóba, hogy a helyszínen átéljék azt amit eddig csak a kivetítőn láthattak. Pár hónap múlva pedig jön a LoL világbajnokság döntője amit már két ízben rendeztünk meg több mint ezer vendéggel a Lurdy Moziban, és bízunk benne, hogy ez idén is így lehet.

Mi hiányzik legjobban a magyar esportból?
Világszínvonalú játékosok, stabil csapatok, valamint komoly szponzorok akik normális projekteket támogatnának. Sajnos visszatérően azt látom, hogy olyan projektek vannak támogatva idehaza, melyek átgondolatlanok, rosszul szervezettek és a végén még emlékezni is kellemetlen rájuk, így ezek a cégek se nagyon sietnek majd újra anyagilag az esportba fektetni.

Enji Night (polgári neve titkos)

Foglalkozás:
Cosplayer

Kicsoda ő a hazai LoL-szcénában?:
A legismertebb magyar cosplayer, aki LoL hősöket is gyakran megszemélyesít.

Hol érem el?:
https://www.facebook.com/EnjiCosplay
http://enjinight.deviantart.com/

Mivel nem elsősorban a LoL-lal foglalkozol, kérlek, mutatkozz be az olvasóknak!
Sziasztok! Enji Night vagyok és elsősorban cosplayesként ismerhettek a geek világban. Körülbelül egy évig a MondoCon gamer színpadának egyik házigazdája voltam, végül később ugyan ennek a connak a nagyszínpadánál lettem konferáló. A cosplayes tevékenységemnek köszönhetően rengetegszer voltam már meginvitálva külföldi és hazai gamer, anime és comic conokra, mint hivatalos vendég.

Hogyan kerültél kapcsolatba a LoL-al, és miért ebbe a játékba fekteted az időd?
Körülbelül talán 3 éve ismerkedtem meg ezzel a játékkal és mivel mindenki csak dicsérte, ezért nekem is ki kellett próbálnom. Furcsa módon engem elsősorban a karakterek ragadtak meg és mivel sosem játszottam még előtte MOBA-játékkal, így nekem az újdonság erejével hatott a játékmenet is. Sajnos az egyetemi tanulmányaim és a cospalyes tevékenységek, utazások miatt csak kevés időt tudtam belefektetni a játékba, ami talán nem is baj, mert így legalább a szép emlékek jutnak eszembe és nem pedig a bosszús trollokkal való örök csatározás gondolata. :D

Mi hiányzik legjobban a magyar esportból?
Több női játékos..:))

Kiss Ádám - AK

Foglalkozás:
Youtuber

Kicsoda ő a hazai LoL-szcénában?:
LoL-os tartalmú YouTube-csatorna, LoL-os eventeken host.

Hol érem el?:
https://www.facebook.com/AdamKisslol

https://www.youtube.com/user/FormalAdamKiss

https://www.twitch.tv/adamkissak

Kérlek, mutatkozz be az olvasóknak!
Sziasztok, a nevem Kiss Ádám, egyszerűbben AK. League of Legendsszel kapcsoaltos videókat gyártok, leginkább tippekről, trükkökről, és a játék mélyebb működéséről.

Hogyan kerültél kapcsolatba a LoL-lal, és miért ebbe a játékba fekteted az időd?
A barátaimon keresztül, még 2012-ben, amikor a 2. szezon zajlott, akkor láttuk, hogy különleges játék, illetve tetszett, hogy milyen hangulata volt egy-egy rendezvénynek, akkoriban például a 2. szezon World Championsének. Annyira sok dolog nem kellett utána, történt minden magától.

Hogy látod a LoL hazai helyzetét?
Vannak jó és rossz oldalai. Például jó, hogy a magyar riotosok rengeteg munkát/energiát fektetnek abba, hogy a hazai League élvezhetőbb legyen, próbálják a közösséget is építeni, ami számomra rettentően szimpatikus. Viszont a rossz oldal véleményem szerint az, hogy a kiemelkedő emberek (streamerek, versenyzők) közül sokan olyanok, akik inkább bomlasztják a közösséget, mintsem építik. Egy esportolónak vagy streamernek, akit több százan követnek, nem kellene másokat ócsárolni, sokkal szebb lenne ez az egész, ha mindenki a saját várát építené és/vagy segítene a másiknak.

Mi hiányzik legjobban a magyar esportból?
Az elismerés és a szponzorok. Ezekkel elérhető lenne az, hogy egyesek teljes munkaidejükben ezzel tudjanak foglalkozni. Az igény megvan rá, tehát véleményem szerint csak idő kérdése, amíg felfigyel egy-egy nagyobb cég az ebben rejlő potenciálra.

Fenyvesi Gábor - The Minimalist

Foglalkozás:
Team Vitality csapat menedzsere

Kicsoda ő a hazai LoL-szcénában?:
Az egyik legnagyobb LoL-os csapatmenedzser, de nem Magyarországon, hanem Franciaországban tevékenykedik.

Hol érem el?:
https://www.facebook.com/theminimalistlol/

Miért éppen „The Minimalist"?
Korábban, még a Counter Strike 1.6-os időkben a nevem „AzeratH" volt. Később miután hosszabb kihagyást követően újra a játék és az esport felé fordultam, „The Minimalist" lett belőle. Az életfelfogás, a zenei műfaj, és a hangzása is megtetszett, ezért választottam magamnak új nevet.

Így 2016-ban nem mindennapos az, hogy valaki az esport iparban dolgozzon. Mi vonzott a leginkább erre a területre?
Ez nálam egész fiatal korban kezdődött. Édesapám vezetett be a számítógép és a játékok világába, így mindig a játékok körül forgott az életem. 14 évesen csatlakoztam az első csapatomhoz. Aztán 18 évesen egy Pécsett működő internetkávézó működéséért lettem felelős, amit leginkább a számítógépes játékok kedvelői látogattak.

Miben változott meg leginkább az életed mióta menedzsereként dolgozol?
Gyakorlatilag az eddigi életem teljese egésze. Ez egy, a nap 24 óráját kitöltő munka. Mindig a csapat, a verseny és az esport világa körül forog a fejem. Nincs megállás.

Mi jelenti számodra a legnagyobb kihívást?
Mindenkivel megtalálni a közös hangnemet, produktív, csúcsteljesítmény elérésére képes környezetet nyújtani a csapatom szamara.

Gyakran előfordul, hogy bele kell folynod a csapatod tagjainak magánéletébe? (Ha igen megorrolnak érte?)
Biztos vagyok benne, hogy nem nézik jó szemmel, ha esetleg megtiltok nekik egy-két dolgot, de úgy gondolom, hogy a lassan 1 év közösen eltöltött munka után mar tudják, értük teszem.

Mennyire tartod fontosnak, hogy a csapatoknak saját teamháza legyen? Sokat nyom a latba, ha a playerek nem csupán együtt játszanak, de együtt is élnek?
Az, hogy a csapatok együtt élnek, esznek, alszanak, örülnek és szomorkodnak, elengedhetetlen része a mai esport-világnak.

A menedzselésen kívül milyen kapcsolatod van a LoL-lal? Le szoktál ülni a fiúkkal levezetni a feszültséget és elkenni a gyanútlanul pubozó tömeget?
Edzőterembe járunk közösen, meglátogatunk egy-két nevezetességet, és a nyár alatt próbálunk minél több időt a szabadban is eltölteni. Nem lehet egész nap otthon ülni. Figyelmet kell fordítsunk az egészségünk megőrzésére, sőt javítására. Hiszen csúcsteljesítményt nyújtani csak ép testi és szellemi formában lehet.

Jósolj nekünk egy kicsit. Szerinted merre tart a League of Legends, mint sportág? Mi lehet a következő nagy lépés, amit a Riot tervez?
Az esport hatalmas, még egy jó darabig a League of Legends fog dominálni. Azonban szinte biztos vagyok benne, hogy League of Legends folytatásán vagy egy másik játékon dolgoznak a Riotnál.

Nagyillés Péter - LittlePwny

Foglalkozás:
Team Horizon Reapers csapat Support játékosa

Kicsoda ő a hazai LoL-szcénában?:
Hazai top team játékosa

Hol érem el?:
https://www.facebook.com/TeamHorizonReapers

Kérlek, mutatkozz be az olvasóknak!
Sziasztok! Nagyillés „LittlePwny" Péternek hívnak, 23 éves vagyok, jobb napjaimban gazdaságinformatikát hallgatok a Szegedi Tudományegyetemen, illetve a THR támogató játékosa vagyok.

Hogyan kerültél kapcsolatba a LoL-lal, és miért ebbe a játékba fekteted az időd?
Régen dotáztam a Warcraft 3 keretein belül, majd láttam, talán egy hirdetést egy új játékról, ami még fejlesztés alatt állt, de a bannere megtetszett. Utánanéztem és kiderült, hogy a Dota fejlesztői csapata áll a háttérben, és nekem ez elég ok volt, hogy áttérjek erre a játékra, hisz ha egyszer kész, természetesen az idejük nagy részét inkább erre fogják fordítani a stúdió munkatársai.

Hogy látod a LoL hazai helyzetét?
A Season 1 óta jelen vagyok a communityben, lehetőségem volt a játékot nyomon követni a kezdetek óta, és amennyire belelátok, szervezésileg most kezd kibontakozni Magyarországon, viszont a magyar „sportolói" részleg már inkább kivonult a játékból, ezt jól tükrözi a magyar élmezőnyben játszó csapatok száma is.

Mi hiányzik legjobban a magyar esportból?
Jelen pillanatban a játékosok, a résztvevő fix csapatok, amik főként hiánycikkek a rendezvényekről. A nézők az évek során talán megunták, hogy a magyar élmezőny versenyenként változik, más néven futnak, követni sem tudják a történéseket, így egyes rendezvényekre is alig látogatnak ki emiatt. Szóval, ha ki kellene valamit emelnem, az a fix, hasonló erőviszonyban játszó csapatok, amik régebben jelen voltak. Másodlagosan pedig a nézőközönség, akik ezekre a csapatokra kíváncsiak lennének. Hisz több néző => többet fektetnek ebbe a cégek => több verseny => talán több játékos csapat, amely harcolna a nyereményekért, ami ezeknek a hatására láncreakciószerűen nőne.

Németh Roland

Foglalkozás:
Wonder Stag eSports manager

Kicsoda ő a hazai LoL-szcénában?:
A WSE csapat managere

Hol érem el?:
https://www.facebook.com/WonderStag/

Kérlek, mutatkozz be az olvasóknak!
Sziasztok, Németh Roland vagyok, a Wonder Stag e-Sports szervezet tulajdonosa, menedzsere, illetve a League of Legends csapatuk edzője.

Hogyan kerültél kapcsolatba a LoL-lal, és miért ebbe a játékba fekteted az időd?
A LoL-t még a Season 3 legelején próbáltam ki, aztán be is szippantott. A későbbiekben kezdtem a csapatok menedzselésével foglalkozni, de nem csak LoL-ba fektetem az időmet. Van egy kiváló CSGO csapatunk is, valamint 5 tehetséges és eredményes HS játékosunk. Jelenleg az Overwatch csapatunk összeállításán dolgozunk, már csak pár dolgot kell fixálnunk.

Hogy látod a LoL hazai helyzetét?
Szerintem a hazai LoL helyzete folyamatosan romlik, legalábbis a high-elo kompetitív részét illetően. A játékosok nem motiváltak, nem veszik komolyan, túl sok bevételt szakítanak a feketepiacról. Gyakorlatilag hasonló a helyzet, mint a pályakezdő munkavállalóknál: vagy feketén keresnek tetemes összegeket, vagy legálisan güriznek a minimálbérért. Szerintem érthető a döntésük, és teljesen megértem őket.
Közép- és Kelet-Európában igazán problémás ez az egész az alacsonyabb bérek miatt. Itt sokkal csábítóbb egy nemzetközi feketepiac kimagasló órabére, míg mondjuk Németországban, egyszerűen nem éri meg a játékosoknak ilyenekkel foglalkozni, mert bármivel jobban tudnak keresni. A másik nagy probléma, hogy a „profi" magyar játékosoknak gyakorlatilag nincs semmi marketing értékük, és nem is céljuk, hogy legyen. (Itt most nem Vizicsacsira vagy Mumusra gondolok, hanem a hazai offline versenyek győzteseire.) Ugyanaz a 20-30 játékos fordul meg minden versenyen lassan 3 éve, de 150-200 nézőt leszámítva senki sem ismeri őket. És ez csak és kizárólag az ő hibájuk.
Ott lenne a lehetőség, hogy csinálјanak saját Facebook/Twitter oldalakat, ahonnan értesülhet bárki minden mozdulatukról, Twitchen streamelhetnének oktató jelleggel, hogy aki szeretne, tudjon tőlük tanulni is. Ami a szomorú, hogy ezzel viszont egyikőjük sem foglalkozik, de ami még rosszabb, hogy többen még a segítséget sem fogadják el, hogy más vezesse nekik a social media felületeket. Ezzel szemben, ha megnézzük más populáris játékok magyar sztárjait, több ezres követőszámokról beszélhetünk – ők többen már nem is hazánkban tevékenykednek.

Mi hiányzik legjobban a magyar esportból?
Az összetartás. Már-már túl sok is a különböző rendezvény és verseny, csak hogy mindenki szervezhessen egy sajátot. Én úgy érzem, hogy ha mindenki összefogna, akkor lehetne elérni azt a bizonyos áttörést, amire szüksége lenne a magyar esportnak. Bízom benne, hogy előbb-utóbb jobb irányba fordulnak a dolgok, és mindenki hozzáteszi azt, amit kell. Nem lenne rossz, ha pár év múlva egy magyar esport csapat győzelmére is több ezren vonulnának az utcán, mint mondjuk a magyar-portugál meccs után. De egyelőre ez egy eléggé távoli álom, előbb érjük utol a nyugati szomszédokat!

Kérlek, mutatkozz be az olvasóknak!
Pálfy „Bone DaDDy" Tamás vagyok, és már kicsivel több mint 10 éve foglalkozom az esport világával. Jelenleg mint a WiLD MultiGaming és a Magyar Esport TV vezetője tevékenykedem a közösségben. Előbbinél a csapatok ügyeit és támogatottságát intézem, utóbbinál pedig koordinálom a közvetítéseteket, és amikor tehetem, jómagam is mikrofon mögé ülök.

Pálfy Tamás - Bone DaDDy

Foglalkozás:
A Wild Coolermaster Multigaming tulajdonosa/managere

Kicsoda ő a hazai LoL-szcénában?:
A Magyar Esport TV vezetője és tulajdonosa

Hol érem el?:
https://www.facebook.com/wildbonedaddy/

http://wildclan.hu/

https://www.facebook.com/wildclan.hu

Hogyan kerültél kapcsolatba a LoL-lal, és miért ebbe a játékba fekteted az időd?
Magát a játékot közvetlenül a kiadása után ismertem meg akkori CoD 4 játékosaim által, és nagyon minimálisan engem is be tudott szippantani (mint ahogy a világon rengeteg más embert is). De mostanában már kevés időt fektetek bele, mint játékos, mert más jobban leköti az időmet. Méghozzá az, hogy egy jó magyar csapat épüljön benne. A világ máig legjátszottabb esport játéka, és szeretném, ha Magyarország egy egész csapat révén felkerülne a nemzetközi League of Legends térképére. Az út, még nagyon hosszú, de reméljük egyszer boldog vége lesz.

Hogy látod a LoL hazai helyzetét?
Vannak jó pillanatai, de nagy átlagban sajnos siralmasnak mondható. A játékosok a versenyeket, a szervezetüket nem tisztelik, sőt még néha saját csapatukat és társaikat sem. Teljesen más a gondolkodásmódjuk az embereknek, kortól függetlenül, mint bármilyen más esport játékban. Inkább boostolnak fel embereket magasabb rankbe egy „kis" fizetségért, mint hogy időt és energiát fektessenek bele, egy olyan hosszú távú programba, mint a ligák, versenyek és a profi játékos lét. Ez utóbbiba belefeccölt erőforrás hosszú távon sokkal jobb lenne számukra, de a dolog összetettsége és nehézsége miatt sajnos a könnyebb utat választják az esetleges pénzszerzés irányába.

Mi hiányzik legjobban a magyar esportból?
A professzionális szemlélet, összetartás és az elhivatottság a játékosok körében. Továbbá a szurkolói háttér is nagyon hiányos egyelőre, bár sok esetben ez a játékosokra is visszavezethető megint csak. A magyar nézők nem tudják, hogy milyen játékosok vannak bent aktívan a közösségben, akik magas szintű játékot nyújtanak, mert még egy óriási díjazású esport esemény nagydöntőjén is „xy_ez_a_nevem_hihi" néven játszanak. Félreértés ne essék, nem csak a játékosokkal van a probléma! Vannak más nagyobb hiányosságok és problémák is a háttérben, de a világ egyik legboldogabb embere lennék, ha nem kéne róluk így nyilatkoznom, ebben a formában. Jobb lenne minden, ha azt mondhatnám, hogy „A játékosok mindent megtesznek a fejlődés érdekében, és hogy fizetett, professzionális játékosokká váljanak, de olyan akadályokba ütköznek, mint például...". A mondatot nem fejezem be, mert annak akkor lesz aktualitása, ha az eleje meg tud valósulni, ha csak nyomokban is.

MAGYAR ELIT BAJNOKSÁG

írta: Chocho

IGEN, JÓL LÁTJÁTOK, EZ IS ELJÖTT: MÉG IDÉN MEGRENDEZÉSRE KERÜL MAGYARORSZÁG ELSŐ LEAGUE OF LEGENDS ELIT BAJNOKSÁGA! EZ ALKALOMBÓL A RIOT GAMES MAGYAR MUNKATÁRSAIVAL IS ELBESZÉLGETTÜNK, CIKKÜNKBŐL PEDIG MINDEN FONTOS RÉSZLETET MEGTUDHATTOK AZ ALIG PÁR HÉT MÚLVA MÁR FINISBE IS ÉRŐ VERSENYSOROZATRÓL.

Mire ezeket a sorokat olvassátok, már közeledünk a Magyar Elit Bajnokság döntőjéhez. A Riot Games hosszú távra tervez ezzel a tornával.

Amennyiben olvastátok a hazai LoL-osokkal készült interjúinkat (lásd a 36. oldalt), akkor bizonyára feltűnt, hogy többen a hazai közösség darabolt, tagolt létére, a felsőbb ellenőrzés hiányára, és úgy általában egy bizonyos fokú széthúzásra panaszkodnak. Nincsenek rendes szponzorok, a csapatok gyakran azelőtt hullanak szét, hogy elérnének a nemzetközi porondra, a kiemelkedő arcok pedig csak kapkodják a fejüket és nem értik, hogy amíg nyugatabbra (vagy épp keletebbre) egyre jobban összekovácsolódik a LoL-szcéna, addig Magyarországon valahogy hiányzik az ehhez szükséges kohéziós erő.

Nos, büszkén jelenthetem be, hogy ennek vége: amikor az interjúk készültek, az alanyok még nem tudták, hogy a háttérben már készülődik hazánk legfontosabb LoL-os eseménye, a Magyar Elit Bajnokság, amit nem más szervez, mint a Riot Games. Egészen pontosan annak két magyar származású tagja, George Roth és Lőrincz Béla, akik maguk is egyszerű játékrajongóként kezdték a pályafutásukat.

Csak a legjobbak

Mielőtt azonban továbbmennénk, nézzük meg, mi is az az Elit Bajnokság! Akárcsak az ismertebb LCS-ben, az Elitben is évi két szezont rendeznek, az első tehát pont a 2016-os őszi szezon lesz. A Riot nem gombokkal játszik: minden egyes szezonban kétmillió forintos nyereményalappal indítanak majd, ebből az első helyezetté lesz másfél millió, a második 500 ezer forintot nyer, de persze várhatók további, nem pénznyeremények is (pl. hardverek). És igen, ez évi két alkalmat, azaz összesen 4 millió forintot jelent.

Összesen hat csapat juthat be a Battlegrounds rendszerében játszott selejtezőkkel, a döntőket pedig hétvégén tartják majd, és élőben közvetítik azokat. Az idény végén a négy legjobb csapat automatikusan meghívást kap a következő szezonra. A Riot így szeretné ösztönözni a magyar csapatokat az összetartásra, hiszen mindig lesz céljuk, hogy ismét nekifussanak a következő selejtezőnek, ha pedig eredményeket érnek el, nem kopnak ki automatikusan a köztudatból.

EDDIG NEM VOLT IGAZÁN ÖSSZETARTÓ A LOL MAGYAR KÖZÖSSÉGE, DE EZEN MOST VÁLTOZATNI FOG A RIOT!

Ez utóbbi egyébként a Riot elsődleges célja: azt szeretnék, hogy a magyar közösség összetartóbb, szilárdabb legyen, a csapatokat pedig többféleképpen is támogatni fogják.

Fontos a segítség

„A bajnoksággal nem titkolt célunk az, hogy a magyar esport közeget fejlesszük. A mostani Battlegrounds selejtezők után bejutó hat csapattal a bajnokság kezdete előtt a Riot Games színeiben komolyan foglalkozni fogunk. Profi logó- és meztervezés, videók, képanyagok, különböző interjú-, social media-, viselkedési tréningek stb. Azt szeretnénk elérni, hogy az országban

Nemcsak a játékosok profitálnak a Magyar Elit Bajnokságból, hanem az egész LoL-szcéna, beleértve a cosplayereket is. A cél a népszerűsítés!

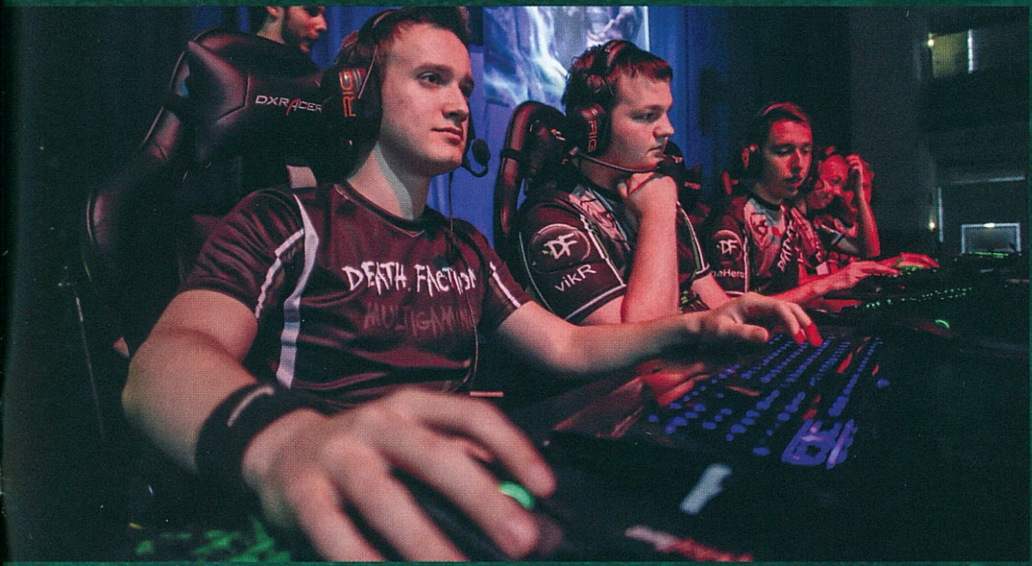
legyen hat (majd később egyre több) olyan csapat, amely mind megjelenésében, mind kommunikációjában fel tudja venni a kesztyűt nemzetközi szinten is, mi pedig a Riot Games részéről minden lehetséges eszközt biztosítani fogunk a csapatok számára, hogy ezt elérjék. Hosszú távon azt szeretnénk, hogy Magyarországon is szülessenek köztiszteletnek örvendő csapatok, hősök - amelyek mögött aztán különféle szponzorok is szívesen megjelennek majd, így létrehozva az álmot, hogy Magyarországon is reálisan lehessen profi esportolói karrierben gondolkodni" - írja a Riot a League of Legends hivatalos oldalán. Ez pedig nem sima marketingszöveg.

„Ha előre tekerjük az időt jó pár évvel, a magyar League of Legends közösséggel, játékosokkal, szervezőkkel, potenciális befektetőkkel kapcsolatos sorozatos megbeszélések után úgy érezzük, talán megvan a megfejtés az évtizedes kérdésre. A probléma a 22-es csapdájához hasonlít: nincsenek profi csapatok, mert nincs szponzor, de nincs szponzor, mert nincsenek profi csapatok, amelyeket szponzorálni lehetne. Úgy látjuk, hogy egy nagy lökés kellene a rendszernek, hogy beinduljon a motor, utána viszont nagyon jól tudna működni a hazai esport közege, mivel hatalmas tehetségek vannak és óriási az érdeklődés is" - mondta a PC Gurunak George Roth a Riot Gamestől. Azaz ők is látják, hogy a „magyar LoL-ban" van potenciál, ezt azonban profi keretek között kell kiaknázni. George hozzátette: utóbbi nemcsak az ő felelősségük már, hanem a rajongóké és a médiáé is. Utóbbi különösen fontos, hogy támogassa a haza esport törekvéseket, ellenkező esetben ugyanis nem kap elég nagy publicitást a kampány.

SZERETNÉL OTT LENNI A MAGYAR ELIT BAJNOKSÁG DÖNTŐJÉBEN? JÓ HÍRÜNK VAN: VELÜNK NYERHETSZ RÁ JEGYET!

NYERJ JEGYET A DÖNTŐRE!

Ahogy a cikkben is említem, lehetőségetek van rá, hogy megnyerjétek a Magyar Elit Bajnokság döntőjére szóló 8 db jegy valamelyikét. Ehhez csak az alábbit kell tennetek: készítsetek egy fényképet magatokról, a PC Guru League of Legends különszámmal a kezetekben! A képet „LOL ELIT NYEREMÉNYJÁTÉK" tárgyú e-mail formájában küldjétek el a pcguru@pcguru.hu e-mail címre, legkésőbb november 8. éjfélig! A leírtaknak megfelelő formátumú levelek írói között kisorsolunk 8 db helyszíni belépőt a december 11-én, Budapesten megrendezésre kerülő döntőre. Fontos, hogy olyan e-mail címről írjatok, amelyet folyamatosan figyeltek, hogy biztosan megkapjátok a visszajelzésünket. A válasz e-mailben benne lesz a döntő pontos helyszíne, és a regisztráció menete.



Nem lesz könnyű menet

„Van ez a mondás, talán a Donnie Darkóban volt, hogy <<ma van életed hátralévő részének első napja>>. Számomra kicsit ilyen ez az Elit. Meg kell lökni ezt a szekeret, de jó nehéz, szóval együtt kell tolni" - magyarázta a PC Gurunak Lőrincz Béla, aki George-dzsal (vagy magyarul Gyurival) együtt dolgozott azon, hogy a Magyar Elit Bajnokság valóra váljon. Hiába, nehéz szülés volt ez, a srácok még a hivatalos oldalon is elismerik, hogy nagy fába vágták a fejszéjüket, és lehet, hogy nem megy majd minden simán. De hát akárcsak az élsportban, az esportban is az a szép, hogy tele van meglepetésekkel. Az, hogy ezek kellemesek vagy kellemetlenek, nagyrészt a szervezéstől függ, ez pedig a Magyar Elit Bajnokság esetében elég kidolgozott lett.

A ligát tulajdonképpen a nagy európai sportok rendszeréhez hasonlóan dolgozták ki. A csoportmeccsek BO2 rendszerben bonyolódnak, a győzelemért 3, a döntetlenekért 1 pont jár, míg a vereségért 0. A csoportmeccsek végén az első két legtöbb pontot szerzett csapat jut tovább, a harmadik pedig minden esetben kiesik. Innen az egész rendszer BO5-be vált: aki a másiknál előbb nyer meg 3 meccset, az a döntőbe kerül. A döntő szintén BO5, azaz három mérkőzés kell a győzelemhez. A pontos menetrend az alábbi:

- **November 6., 17:00:** A csoport #1 vs A csoport #2, B csoport #1 vs B csoport #2
- **November 13., 17:00:** A csoport #2 vs A csoport #3, B csoport #2 vs B csoport #3
- **November 20., 17:00:** A csoport #1 vs A csoport #3, B csoport #1 vs B csoport #3
- **Elődöntők** (BO5 = 3-5 meccs egy nap):
- **November 27., 17:00:** A csoport #1 vs B csoport #2
- **December 4., 17:00:** B csoport #1 vs A csoport #2
- **Döntő** (BO5 = 3-5 meccs egy nap)
- **December 11., 17:00:** Elődöntő #1 győztese vs Elődöntő #2 győztese

Mire ezeket a sorokat olvassátok, a selejtezők már javában zajlanak, a döntőre pedig jegyet is nyerhettek, ehhez olvassátok el a bal oldal alján található keretes szöveget! És hogy mi lesz, ha vége az idei Elitnek? Indul a 2017-es tavaszi bajnokság, amiben természetesen a selejtezőn kiesett csapatok ismét elindulhatnak.

Az év legnagyobb bulija

És hogy elhozza-e a hazai esport Kánaánt a Magyar Elit Bajnokság? Egyelőre nehéz megmondani. A hazai LoL-os közösség számára ez új terület, nekik is meg kell tanulniuk alkalmazkodni, megszokni, hogy a sok kisebb-nagyobb verseny mellett most már a nagyok is helyet követelnek maguknak a játszótéren. Ez azonban egy olyan lehetőség a hazai játékosoknak, sőt úgy általában Magyarországnak, ami megérdemli a bizalmat, hiszen az esport csak egyre nagyobb, erősebb lesz, és ki tudja, pár év múlva talán tényleg az olimpián látjuk viszont kedvenceinket.

George biztató szavaival búcsúzom: „Mi nagyon bizakodóak vagyunk a jövőt illetően, azonban mindenki segítségére és pozitív hozzáállására szükség lesz. Tegyük együtt naggyá a magyar esportot!"

Az esportot is a rajongók és a közösség teszi naggyá, csakúgy, mint bármely élsportot a világon. De ehhez a ti támogatásotok is elkél majd!

BEMUTATKOZIK A PC GURU

A PC Guru egy közel 25 éve létező szórakoztató informatikai magazin, amiben elsősorban játékokról olvashatsz, de a legújabb technológiák, a hardverek és a játékpiac változásai sem kerülik el a szerkesztőségünk figyelmét. Kövess minket mindenhol!

PC GURU A YOUTUBE-ON!

A Guru-veteránoknak valószínűleg nem újdonság, de biztos akad olyan új olvasónk, aki nem tudja, hogy a PC Guru jelen van a világ legnagyobb videomegosztó oldalán, a YouTube-on is. A hivatalos csatornára a videotesztjeinket és a különböző videórovataink újabb epizódjait töltjük fel, és minden héten találkozhattok valamilyen új videojátékos tartalommal, ráadásul a különböző videók itt bármikor könnyedén visszakereshetők és megtekinthetők. A YouTube-os regisztrációt követően érdemes rögtön feliratkozni a csatornára, így biztos, hogy soha nem maradtok le egyetlen általunk feltöltött videóról sem. Szóval irány a YouTube: **www.youtube.com/pcguruonline**

PC GURU A FACEBOOKON!

Korábban már volt szó arról, hogy a PC Guru immár elérhető a világ egyik legnagyobb közösségi portálján, a Facebookon is. Jelenleg már több mint 53.000 rajongó követ minket, és ha te magad még nem vagy köztük, akkor érdemes csatlakoznod hozzánk, hiszen folyamatosan jelentkezünk nyereményjátékokkal, információmorzsákkal, fényképekkel és videókkal a szerkesztőség életéből; kérdezhetsz tőlünk, és nem utolsósorban megismerhetsz egy csomó olyan embert, aki szereti a videojátékokat, és örömmel forgatja a PC Guru magazint is. Ne feledd, csak egy kattintás, és egy hatalmas közösség tagja lehetsz! Ha még nem csatlakoztál a csoportunkhoz, akkor nem kell mást tenned, mint megkeresni minket a **http://www.facebook.com/pcgurumagazin** címen, egyszerűen megnyomni a Like (magyar verzióban Tetszik) gombot, és máris automatikusan megjelennek majd a faladon a PC Guru legfrissebb hírei, képei, játékai.

PC GURU ONLINE

A PC Guru persze nem csak nyomtatott formában olvasható, hanem az interneten is: a PC Guru Online az újság hivatalos weboldala, amit a **http://www.pcguru.hu** címen értek el. Itt minden nap megtaláljátok a legújabb híreket, érdekességeket, exkluzív online cikkeket olvashattok a webes csapattól, valamint a magazin tesztjeit is megtaláljátok, igaz, csak két hónappal azok újságban való debütálása után. Ezen kívül a cikkírói pályázattal akár magatok is csatlakozhattok a Guru csapatához, valamint előfizethettek az újságra, fórumozhattok, videókat nézhettek, vagy böngészhetitek a megannyi hasznos információt tartalmazó tudástárjainkat. Ingyenes játékokkal is várunk benneteket!

FIZESS ELŐ AZ ÚJSÁGRA!

Tudtad, hogy a PC Gurura igazán megéri előfizetni? A negyedéves, féléves és éves konstrukciók ugyanis nemcsak 3, 6 vagy 12 db magazint jelentenek (ugye havonta egyet), de minden újsághoz jár legalább egy teljes játék, egy 45 napig érvényes és a gépednek teljes biztonságot garantáló ESET-kód, valamint az egészhez jön még egy vadi új játék, amit természetesen kedvezményes áron szerezhetsz így be. Csak egy példa! A Battlefield 1 a PC Guru Webshopban alapáron 14 990 forint. Egy éves előfizetés a PC Gurura 17 990 forint. A kettő együtt 32 980 forintra jön ki, ha azonban az előfizetés mellé kéred a Battlefield 1-et, a csomag ára csupán 28 990 forint lesz! Mi megmondtuk.

CSAPJ LE TE IS A MONDO MAGAZINRA!

72 OLDALNYI JAPÁN,

ANIME, MANGA, ÁZSIAI POP, COSPLAY,

KONZOLJÁTÉKOK, KREATÍV TIPPEK, EXKLUZÍV INTERJÚK

KERESD AZ ÚJSÁGOSOKNÁL!

WWW.MONDOWEB.HU | FACEBOOK.COM/MONDOMAGAZIN

KORÁBBI PC GURU MAGAZINOK MÁR 600 FT-TÓL A PC GURU WEBSHOPBAN.

www.shop.pcguru.hu